止められない

ゲーム

パズル

ずるずる

と止まらない大全

『テトリス』のように単純だけれど、おもしろくてつい何回もやってしまう。そんなゲームを、どどーんと紹介!!

悩み続けてパッとひらめくファミコン・ゲームボーイパズル大集合

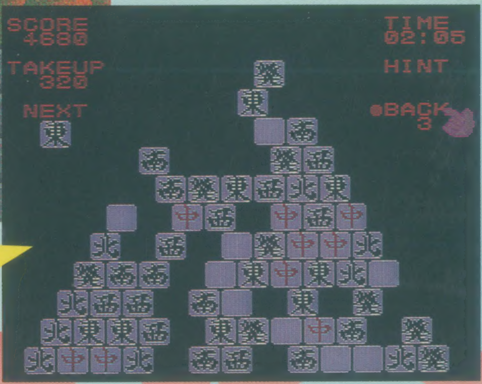
ファミリーコンピュータMagazine No.12特別付録①
平成2年6月22日発行(隔週金曜日発行)第6巻第12号(通巻105号)

香港 HONG KONG ホンコン

超思考型
麻雀牌使用遊戯

販売2980円(税別)

ディスクカード(片面)



ファミマガDisk 第1弾!

500円(税込)

HONG KONG

大好評書換中

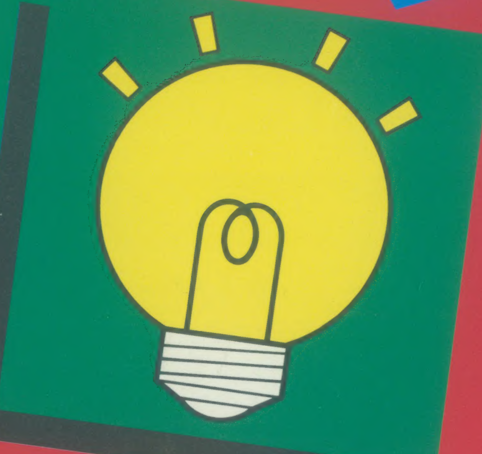
徳間書店　〒105-55 東京都港区新橋4-10-1　TEL.03(433)6231

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

DISK SYSTEM
ファミリーコンピュータ ディスクシステム

止められない

?



ゲーム

パズル

ずるずる

止まらない

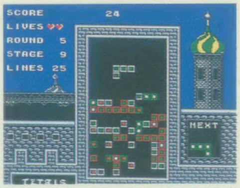
大全

『テトリス』のように単純だけれど、おもしろくてつい何回もやってしまう。そんなゲームを、どどーんと紹介!!

悩み続けてパッとひらめくファミコン・ゲームボーイパズル大集合

パズル ゲームずるずる大全

『テトリス』のように、簡単なルールで、誰にでも遊べるが、その実奥が深くて、ずるずると遊んでしまう。
『テトリス』以降のそんなゲームを、ファミコンやゲームボーイから集めて、わかりやすくルールを解説！　各ゲームの特徴と、そのおもしろさも紹介した。なお、『テトリス』以降の発売でも、古い作品の移植や、続編ものは原則としてはずした。



前代未聞のパズルブーム源『テトリス』

この本の特徴と使い方

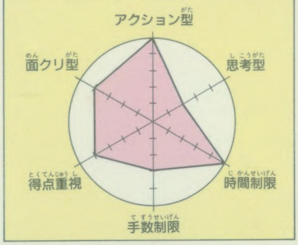
それぞれのゲームのおもしろさや、特徴、傾向等を比較するために、独自のコラムを設けて解説するぞ

●やみつきポイント

すべてのゲームに、そのゲームは何がおもしろいのか、どういうシステムであるから熱中するのか、「やみつきポイント」というコラムをつくり、他のゲームにはない、そのゲームならではのおもしろさのポイント、徹夜してしまう程、熱中する理由を掲載した。

●このゲームの傾向

ひとことでパズルゲームといっても、数多くのタイプがあり、人それぞれに向き不向きがある。
すこしでも自分の好みのゲームがさがせるよう、各ゲームの傾向を右のような図で表した。
円の中心にいく程、その要素の傾向が弱く、円の外側にいく程その要素の傾向が強い。ゲームのおもしろさではなく、そのゲームの傾向を分析した図というワケだ。



INDEX　各ゲームの掲載ページは、各編の扉を見てねっ!!

●ファミコン編……3

ナイトムーブ／ハットリス／パラメデス／クォース／キャデラック／落っことしパズルとんじゃん!?／香港／ピーパータイム／アークティック／フリップル／モアイくん／迷宮島／バルダーダッシュ

●ゲームボーイ編……31

パイプドリーム／石道／四川省／パズルボーイ／Qビリオン／パズニック／フリップル／クォース／ブロディア／冒険！　パズルロード／ピットマン

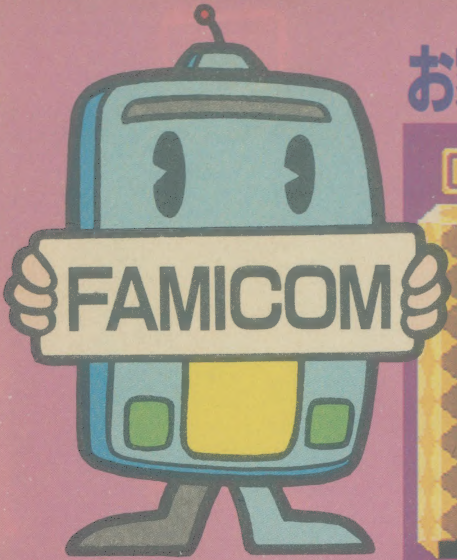
●特別企画　ファミコンパズルゲームレビュー……44

Reviewer　石原恒和(「テトリス100万点への道」作者)／石井ぜんじ(雑誌「GAMEST」編集長)／GOD鈴木(雑誌「GAMEST」ライター)／梅沢一孔(雑誌「パズラー」編集者)／西脇正純(雑誌「パズラー」パズル作家)／他素人女子高生、女子大生、OL

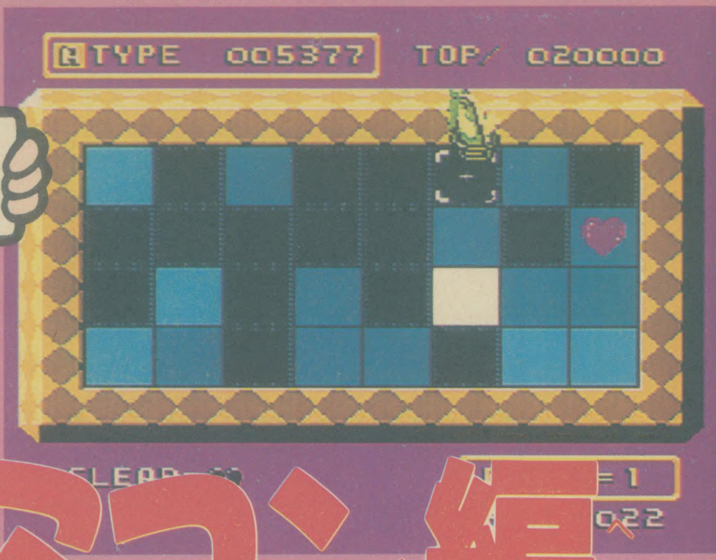
●SPECIAL COLUMN

・『テトリス』以前のパズルゲーム……30
・ゲームセンターのパズルゲーム……43

©Academy Soft-Elorg／Nintendo／BPS

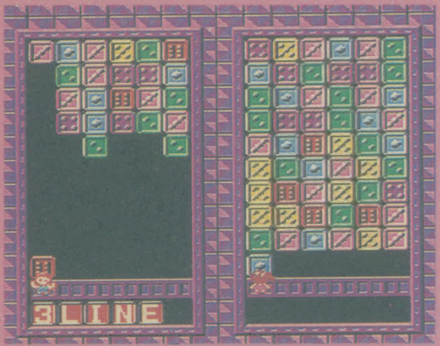


お家でじっくりパズルゲーム

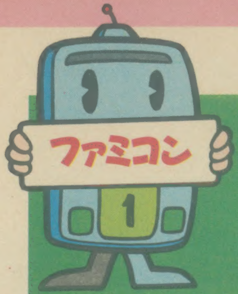


ファミコン編

『テトリス』以降、多数のパズルゲームがファミコンで発売された。一見似てるけど、遊んでみるとけっこう違う。そんな違いをどどーんと紹介!!



・ナイトムーブ……4
・ハットリス……6
・パラメデス……8
・クォース……10
・キャデラック……12
・落っことしパズルとんじゃん!?……14
・香港……16
・ピーパータイム……18
・アークティック……20
・フリップル……22
・モアイくん……24
・迷宮島……26
・バルダーダッシュ……28



ナイトを動かしハートを取ろう!

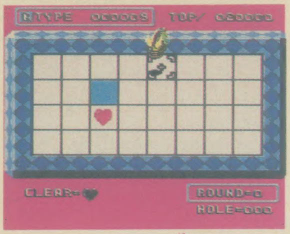
ナイトムーブ

'90年6月5日発売
任天堂　ディスク片面
2600円(税込)

チエスのルールって知ってる?　その中で使われるナイトを使ったゲームだ。クリアするのは簡単だけど、高得点を出そうと思ったら、一筋縄ではいかないぞ!!

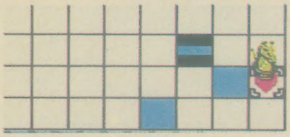
パネルを踏んでハートを取る

縦4マス、横8マスのパネル上にあるハートを、チエスのナイトを使って取るというゲーム。しかしパネルは3回踏むと穴があいてしまい、ナイトがそこに落ちてしまうとゲームオーバー。しかし1つ穴をあけるごとに得点が入るので、落ちない程度に穴をあけていくのがミソ。



⇧ピンクのハートが欲しいのさっ

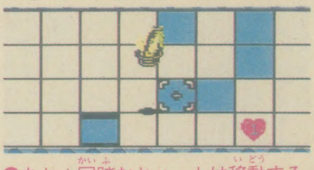
⇨羽をパタパタしてナイトはパネル上をジャンプする



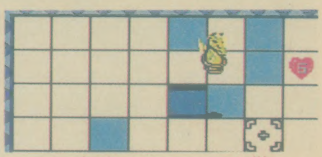
⇧やったー!　1ラウンドクリア

ATYPEとBTYPE

このゲームにはA、B2種類のルールがある。A TYPEは1つハートを取ったらラウンドクリア。しかしB TYPEはナイトが6回パネルを踏むまでにハートを取らないと位置が変わってしまう。1つのハートを取ると別の場所にハートがまた現れる。合計3つのハートを取ると1ラウンドクリア。取るハートの個数はラウンドが進むごとに1つずつ増えていく。もちろんB TYPEの方がむずかしい。



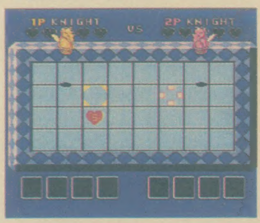
⇧あと1回踏むとハートは移動する



⇧あと6回踏むとハートが移動する

さらに2プレイも

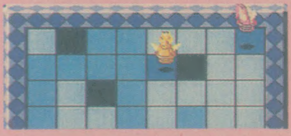
2プレイでも楽しめる。ルールは、5つハートを取ると1ラウンド先取となって、先に4ラウンド取った方が勝ち。もし穴に落ちてしまったら、その時点で勝敗が決まってしまう。



⇧4ラウンド先取しろ!

やみつきポイント

なまじっかハートを取るというゲームクリアの目的が簡単なだけに、つい穴をあけて得点を稼ごうとする。しかし調子にのりすぎると、その穴に落ちてゲームオーバーに。このゲームはそんなプレイヤーの気持ちをビミョーにくすぐるところがついついやみつきになる原因に!?



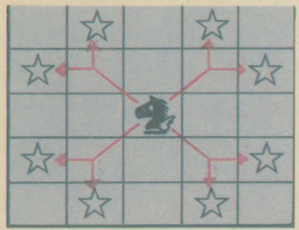
⇧2プレイもかなり燃えるんだぜ

⇧ひえー!　穴に落ちちゃったい

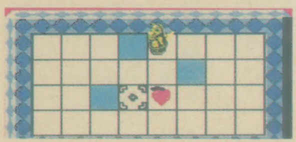
©JV"DIALOG"/Nintendo

穴をあけても穴に落ちるな!?

このゲーム、別にチェスのナイトの動きを知らなくたって全然へっちゃらだ。ゆっくりパネルの上を飛ぶナイトが着地するまでに、どのパネルを踏むか考えてⒶボタンを押す。ナイトが踏めるパネルにしかカーソルを動かすことができないので、穴に落ちないようにパネルを選んでいけばいい。ナイトの動きはだんだん早くなるぞ！



⬆チェスのナイトは8方向に動ける。将棋の桂馬みたいなもんだ



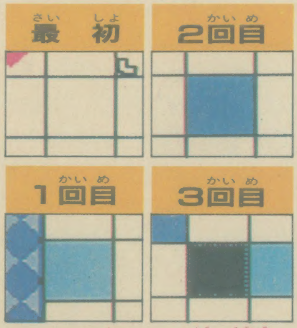
⬆このゲームだと最大6方向

どこにする?

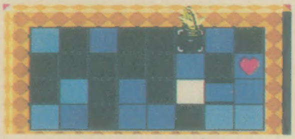
⬆穴にさえ落ちなきゃいいよん

踏みすぎると穴

得点できるのはありがたいけれど、穴があきすぎると怖い。どこにカーソルを合わせても穴に落ちてしまうなんていう悲しいことにもなりかねない。



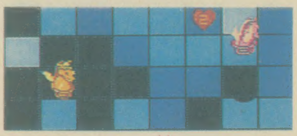
⬆パネルは踏むごとに白→水色→青と変わって、最後には穴があく



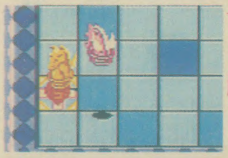
⬆うっ、どこ行っても落ちちゃう

2プレイの場合は

2プレイでは先にハートを取った方が勝ちというルールだが、わざと相手を穴に落とすという荒技もある！　ハートは無視してガンガン穴をあけまくるのだ。もちろん自分が落ちてしまったら話にならないが、点を稼ぎながら相手を落とし入れるというオイシイ手段なのだ。



⬆うらうらー！　穴をあけまくれ



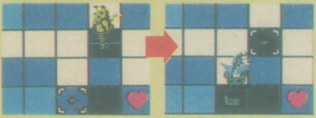
⬆ええい、のけっ、早いもん勝ちだぞ

⬆先に4ラウンド取った方が勝ち。この場合はイエローナイトの勝ち

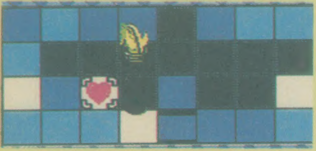
いかに高得点をねらうか!?

連続して穴をあけると、どんどん得点が高くなっていく。だからできるだけまんべんなくパネルを2回踏んでおいて、一気に穴を開けていくんだ！　ゲームを始める前にデモを見ると、その得点の上がり方のすごさにおどろくんじゃないかな？

またゲーム中にⒶボタンを押すとナイトの動きが早くなってその時間分も得点されるのだ。



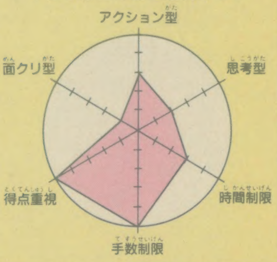
⬆連続して穴をあければ得点が高い

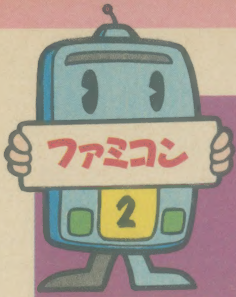


⬆そろそろラウンドクリアしよかな

このゲームの傾向

A TYPEもB TYPEもひたすら得点を稼ぐ得点重視型。2プレイはさほど得点を重視しない





ズバリ、帽子版『テトリス』だよ!!

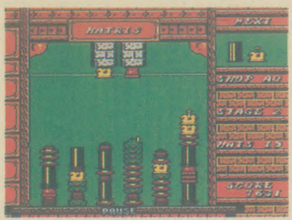
ハットリス

6月下旬発売予定
BPS カセット
5500円(税別)

あまりにも有名な『テトリス』の作者の新作は帽子を使う、『ハットリス』。見た目はカラフルで簡単そうだがはっきり言って全面クリアするのは超ムズカしいぞっ!

6種の帽子をきれいに整とん

上から2つずつ落ちてくる帽子をうまくふり分けて、同じ種類の帽子を重ねていく。5つ重ねると画面から消えて得点が入る。合計25消すとステージクリア。重なった帽子が画面上方の白線にさわるとゲームオーバー。



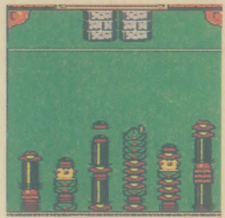
Ⓐボタンで帽子の位置を交換

難易度はSHOPで

こんなの簡単すぎる、という人はSHOPのレベルを上げてあらかじめじゃまな帽子を置いておくことができる。それでももの足りない場合は帽子の落ちるスピードを上げることも可能。

ステージも0から9のうち好きなところから始められる。ステージが進む程帽子の落ちるスピードが速くなる。

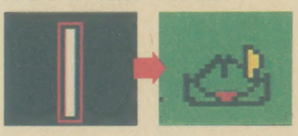
右のSHOPで難易度を調整



最初からこんなに帽子が積まれてる。どうしよ

ブロックから帽子へ

このゲームのベースになっているのはやっぱりテトリス。地味だったテトリスのブロックに比べ、ハットリスの帽子の方がカラフルで楽しいかも!?



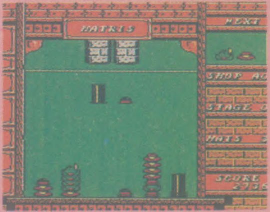
テトリスはブロックの塊　ハットリスはおちゃめな帽子

やみつきポイント

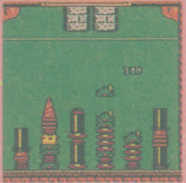
得点のしくみはともかく、同じ種類の帽子を重ねていくという単純明快なルールがとっつきやすくておもしろいのでは?

しかしルールが簡単なワリにムズかしいのは、帽子が2つ同時に落ちてきて、しかも場合によってはそれが同じ種類のものだったりすること。6ラインを6種種に完全にふり分けることはできない。いかにうまくふり分けるか? それをほんの数秒で判断しなければならないところがムズかしいけどおもしろい。

最初のうちはいいんだけどね



なるべくまん中に帽子を置かないのがコツ

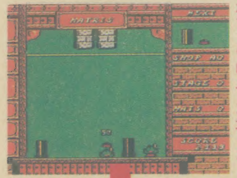


ゆっくり考えれば簡単なことなんだけどねー

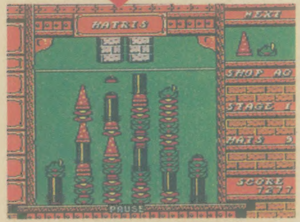
 ©PARAGRAPH./BULLET-PROOF SOFTWARE./ALEXY PAJITNOV/VLADIMIR POKHILKO.

帽子は次第に増えてゆく!!

1ステージをクリアしても8秒たつと自動的に次のステージへ進んでしまう。しかも消せなかった帽子は1種類だけ消せるが、残りは次のステージへもちこし、さらに帽子の落ちるスピードは速くなる。ついあせってミスを犯しやすくなってくるぞ。



ステージが進むと残りの帽子が増えて



こんなに残っちゃ終わりだわさ

2つを分けるテク

2つ同時に落ちてくる帽子は片方が積まれた帽子にひっかかると、もう片方を動かして好きな場所に移動させられる。このテクがないとクリアは不可能だ。

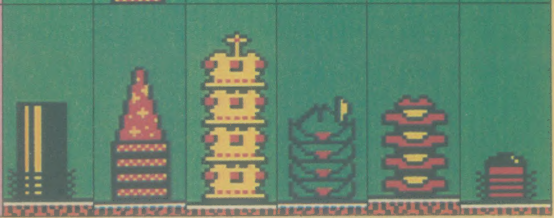
先に登山用ハットが落ちたら…

すかさず山高帽を右にずらす！

得点と高さがビミョーにからむ

6種類の帽子は高さがまちまち。さらに5つ重ねたときの得点もバラバラ。もちろん背の高い帽子ほど重ねるとやっかいな分得点も高いが、1番ムズかしいのは王冠。他の帽子は同じ種類を重ねればたいしてかさばらないが、王冠だけは高さが変わらない。あっという間に白線のところまで積みあがってしまう。

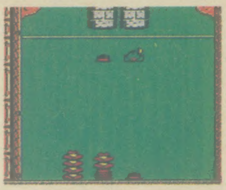
シルク・ハットやトンガリ帽子は同じ種類を重ねていれば、そう高くならないし、得点も高くて、オイシイかもしれない。

名前	シルク・ハット	トンガリ帽子	王冠	登山用ハット	カウボーイ・ハット	山高帽
点	150pts	200pts	300pts	80pts	120pts	50pts
1個の場合						
4個重ねた場合						

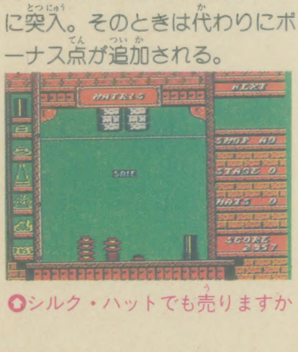
帽子を売りとばす

1ラウンドクリアすると、積み上がった帽子のうち1種類だけ売りとばすことができる。次のラウンドをクリアすると残りの5種類から1種類だけ売れる。

ただし8秒以内に選ばないと何も売れないまま次のステージに突入。そのときは代わりにボーナス点が追加される。



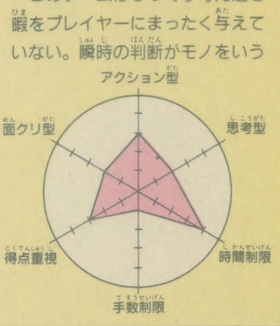
売りたくなかったらボーナスもらおう

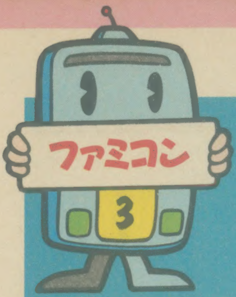


シルク・ハットでも売りますか

このゲームの傾向

このゲームはじっくり考え込む暇をプレイヤーにまったく与えていない。瞬時の判断がモノをいう





シューティング並みの敏しょう性が必要!!

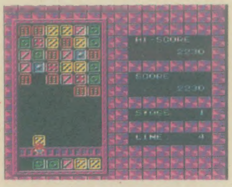
パラメデス

7月上旬発売予定
ホット・ビィ　カセット
5500円(税別)

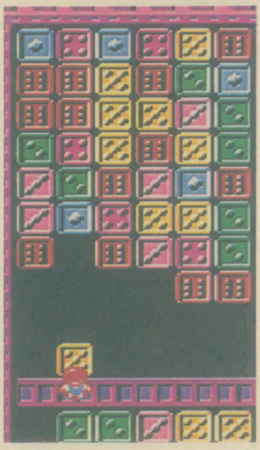
さいころの目と目を合わせてシュート！　上から押しつぶされないようにラインを消してゆけ!!　1人でも2人でも楽しいシューティング要素を含んだゲームなのだ。

さいころの目と目を合わせる

上から1ラインずつ増えていくさいころをプレイヤーのさいころで消していくゲーム。さらに消したさいころで役ができると、いっきに何ラインかを消せる。プレイヤーのさいころを自在に変えて、同じ目のさいころにシュートするんだ!!



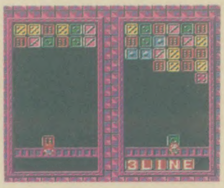
おんなじ数字はないかなー？　それっ



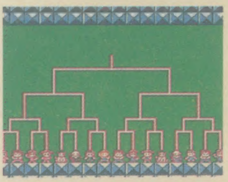
さいころのラインが一番下に届いたらアウトだ

モードは3種類

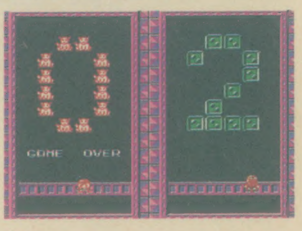
1プレイ、2プレイ、トーナメントの3つのモードがある。2プレイは相手がさいころにつぶされたら1セット先取。それまでひたすらラインを消すんだ。トーナメントは、対コンピュータ戦で4回勝ちぬければ優勝。2プレイもトーナメントもセット数は3、5、7のうちどれか。



2プレイだと役の応酬がおもろいぞっ



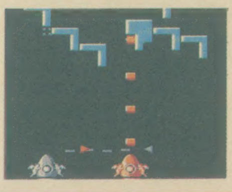
トーナメントは4回勝てば優勝さっ



3、5、7セットマッチがある

クォース的要素か!?

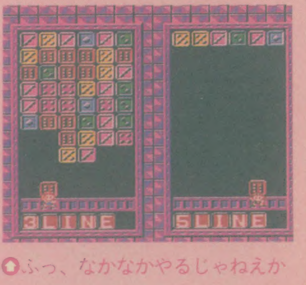
素早く同じ目のさいころをシュートするというこのゲームは、クォースのようなシューティング的要素を含んでいると言えるかも。どちらかと言えば地味なパズルゲームにシューティングの派手さが加わって楽しい。



ブロックを撃って四角くするクォース

やみつきポイント

このゲームのウリは、なんと言っても2プレイやトーナメントでの役のかけ合い！　なるべく大きな役を作って自分のラインをいっきに消し、相手のラインを増やすという一発逆転がたまらなく楽しくてスリリングだ。



ふっ、なかなかやるじゃねえか

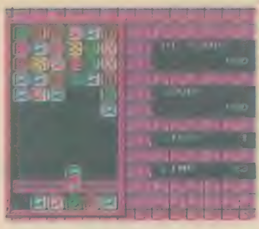
©HOT・B CO.,LTD

何ラインかをまとめて消す！

消したさいころは役ウインドウにストックされるが、その結果何らかの役ができたときに十字ボタンの下を押すと、いっきに何ラインかを消せる。役ができるようにさいころを消そう。

消したさいころは順にここへ

ストックされて役を作るのさ



役を作らんとライト！

やった複合役ができたぞ〃

なんと１度に５ラインも消せる

うーん、気持ちいいじゃん

ハンデで調整

２プレイやトーナメントの場合、片方が役を作って何ラインか消すと、それよりマイナス１本分、相手のラインに追加される。ハンデの０を１、２に変えると追加されるライン数がマイナス１から３に調整できるんだ。

これで実力差を調整して勝負！

役は全部で５種類〃

役はポーカーと麻雀に似たものが全部で５種類。ときどき下の役ウインドウを見て、役ができたなっと思ったらすかさず十字ボタンの下を押そう。最大５ラインまでいっきに消すことができるのだ〃

同じ数字の役　1〜4ライン

同じ数字が３つ以上並んだ役。３つ並べば１ライン、４つなら２ライン消すことができる。

３つだと１ライン消せるのだ

５つだから３ライン消せる！

続き数字の役　1〜4ライン

１、２、３とか、２、３、４、５など続いた数字が３つ以上並んだ役。消せるライン数は、同じ数字の役の場合と同じで、最大４ラインまで消せるのだ。

１ライン消せるってわけだ

ニコニコ役　3ライン

１１、３３、４４など、同じ数字を２個ずつ、３種類集める役。３ライン消せる。意外とこれが１番作りやすい役かもしれない。

やりました！　３ラインですっ

21　役　1ライン

役ウインドウに入っているさいころの目の数の合計がちょうど21になっている役。いちいち数えているひまはないだろうが。

数えるひまないけど21あるのだ

これもたすとちょうど21だし

複合役　3〜5ライン

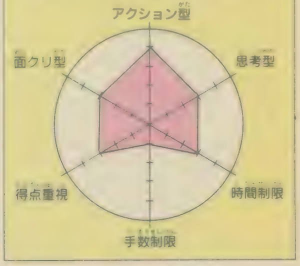
今までの４つの役が重なった役。消せるライン数はそれぞれの役で消せるライン数をたしたもの。複数の役が重なれば、１度に５ライン消すことも夢ではない。

[illegible]

続き数字の役と21役が重なって

このゲームの傾向

役を作るという点は思考型の要素があるとも言えるがどちらかと言えばアクション性の方が高い。



シューティングゲームのようでそうじゃない

ウォース

'90年4月13日発売
コナミ　カセット
4900円(税別)

[illegible]シューティングゲームのように見えるが実はパズル[illegible]なのがこのウォース。[illegible]のブロックを[illegible]にするのだ。

シューティング風パズルゲームだ

ゲームの目的は画面上部から出現するさまざまな形をしたブロックを四角形にして消すことだ。方法は簡単。自機の撃ち出す弾ならぬ小さいブロックによって形にしてやれば良いのだ。作った四角形が大きければ、それだけ高得点が与えられる。2人プレイも用意されており、こちらも白熱するのだ。

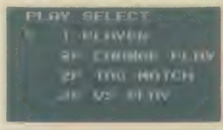
○弾を撃つところは、シューティング風

○でも撃った弾はブロックにくっついて

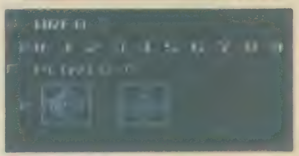
○四角になったら、消せるのだ

モードは4種

モードは4種類用意されており、1人プレイは1種類だが、2人プレイは3種類のモードがある。また、ステージは全10面で構成されているが、面のセレクト機能があるのでイキナリ難しいステージから始めることができる。さらに、ユニークなのは自機が2種類あり選択できる点だ。性能的な差はない。



○この4種のモードがある



○ここでスタートするステージと自機のタイプを選択しよう

シューティングにあらず

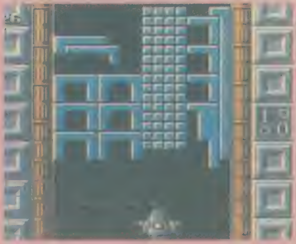
その見た目からシューティングゲームのように見えるがさにあらず。シューティングゲームは目標物を破壊するのが目的だが、このゲームは一定の形にするのが目的。結果的には目標物を消すことだがこの差は大きい。

○調子に乗ってバシバシ撃つと

○げげっ、いらん所にくっつけちまった

やみつきポイント

操作方法やルールが簡単なので誰でもとっつきやすいのが特徴といえるだろう。そして、なんと言っても大量のブロックが一瞬にして一塊りになって消滅したときの快感は誰でもクセになるハズ。やって損はしない。



○[illegible]

©KONAMI

ブロックを四角にして消す

再三、触れているように画面上のブロックを四角形にして消すのが目的。最初のうちは余裕があるが先のステージに進むにつれブロックの落ちてくる速度が早くなり、難解なブロックの配置になってくる。

素早い判断が必要

このゲームは弾を付ける（形にしていく）順番によって楽になり、なおかつ高得点が得られるようになっている。そのためどこに撃ち込むのがいいのか、つまりツボを見わける素早い判断が必要になってくる。この判断を身につけるには数をこなすのが一番だろう。

◎弾のつく場所はカーソルで判断できるので心配はないのだが

◎うっ、間に合わないぞ…

◎弾のつけ方に問題があったのか

目指せ！　高得点

ただブロックを四角にして消しているだけでは、このゲームの面白さの半分しか味わっていないと言える。ある程度ゲームになれたらより高度なテクニック、つまり大きな四角形を作ることにチャレンジしよう。大きな四角形を作るには、ただひたすら連射しているだけではムリな話。画面上のブロック群の中のツボを発見することが必要だ。このツボに弾を撃ち込む味を覚えるとクセになるぞ。

◎これはイケそうだ

◎ほーれ、この辺か？

◎コイツぁ大物だぜ

◎この場合高得点は得られるし、スクロールが止まり余裕もできる

2人プレイも可

3種類ある2人プレイのモードのうち、一番燃えるのがVSプレイだろう。ブロックを消すたびに相手が画面の上の方に少しずつ押しやられる。そして消しきれなくなった方が負けだ。逆にタッグマッチは2人で協力してブロックを消していく。

◎交互にプレイして得点で勝負

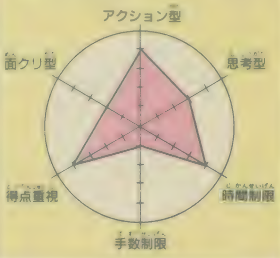
◎コンビネーションが全てを決める

◎相手を上に押しやってしまえっ！

◎敗れた者にはこのパンチで制裁が…イテー

このゲームの傾向

ステージは存在するが、クリアが目的ではない。迫るブロックを素早く、大量に消す。これが全て。



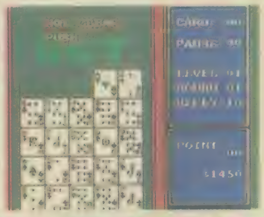
カードを消していくポーカーパズル

キャデラック

'90年2月2日発売
ヘクト　カセット
4900円（税別）

ポーカーの役をつくってカードを消す

上から52枚のトランプが1枚ずつ落ちてくるので、それを5×5のスペースに並べ、役をつくって消していくゲーム。並べる部分が無くなったりしてOUTの部分にカードが乗ると終了。



52枚のカードを消せ！

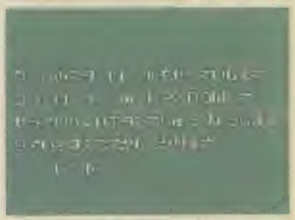
ポーカーの役にする

役ができるとカードは消える！

スタート前にレベル設定

ゲームをスタートする前にプレイヤーは任意のレベルを設定することができる。レベルは1～9まであり、数字が大きいほどカードの落下スピードは早くなる。また、レベル5以上の場合では初めから数枚のカードがスペースに並べられている。

ゲームを始める前にレベルを設定することができる

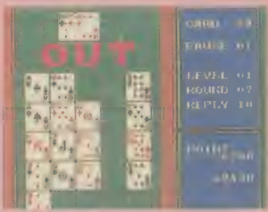


レベルは1～9まで選べるのだ

レベル9は難しい

やみつきポイント

高い役がつくれそうでつくれない。そんな感覚がプレイヤーのチャレンジ精神をかきたてて何度も挑戦させてしまうのだ。

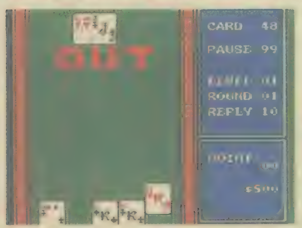


©HECT

1人プレイで遊んでみよう!

プレイヤーは初めに1000ポイント持っている。参加料を払ってゲームスタート。3枚以上のカードを縦か横に並べて役をつくると、役の難易度に応じてポイントが加算されていく。ゲーム終了後は、消せなかったカードの分ポイントを引かれる。ポイントが残ればゲームは続行。

○3枚のカードを常にチェック!!



○手頃なスリーカードでかせげ!!

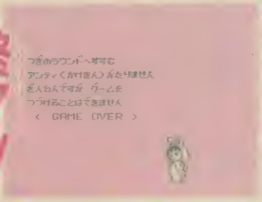
○先をよく読んで並べていかないとダメ

○おっと、カード4枚でアウトだ

○これだけ消せればマアマアってとこだ

○残った枚数分ポイントが引かれちゃう

終了!!



○ポイントが無いと…

2人プレイは役の取り合い

交互にカードを並べていき、終了した時点でポイントの多いプレイヤーが勝ちとなる。このモードのみ2枚のカードでつくる役のワンペアが認められる。

○2人プレイは交互にカードを置くのだ

○2人プレイのみ許されるワンペア

○上まで積まれてもアウトにならない

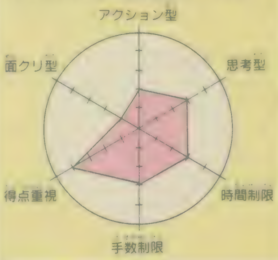
○ポイントの多いプレイヤーが勝った

できる限り高い役をつくるのだ

フラッシュ	数字とは関係なしに、同じ種類のカードを3枚以上並べればよい。一番つくりやすい役だけに得られるポイントも一番低い。
ストレート	種類は関係なく、3枚以上のカードを並べたときに数字が連続していればストレートになる。これもつくりやすい役である。
スリーカード	同じ数字のカードを3枚並べるとこの役になる。比較的よく完成するし、ポイントも結構高いので、利用価値はかなり高い。
ストレートフラッシュ	フラッシュとストレートを1つにまとめた役。同じ種類のカードで数字を連続させて並べればよい。意外とよくできるぞ。
フォーカード	同じ数字のカードを4枚並べて完成させる役だが、つくるのは難しい。スリーカードを狙っているときにつくればよい。
ロイヤルストレートフラッシュ	つくるのが最も難しい役。同じ種類で10・J・Q・K・Aと並べなければならない。ほとんど運まかせの要素が強い役。

このゲームの傾向

ポイントが低いとその分、ゲームオーバーになりやすいこのゲームはまさに得点重視型といえる。



ファミコン 6

指定の牌を押して穴に落としちゃえ

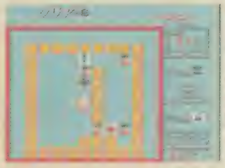
落っことしパズル とんじゃん!?

'89年9月29日発売
ジャレコ　カセット
5600円(税別)

麻雀牌をかわいいぶたさんが穴に落としていくファンシーパズル。クリアするたびに女の子が出てきて君を励ましてくれるから、イッキに最後まで解きたくなっちゃう。

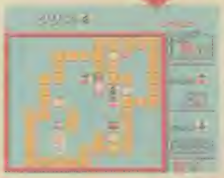
ぶたさんの麻雀牌パズル

ぶたさんを操作して画面上にちらばる麻雀牌を穴の中に落としていこう。画面の一番上に表示されているクリア牌を穴に落とすことができれば面クリア。クリア後には女の子がでてきてパスワードを教えてくれるぞ。



クリア牌を運んで落とす

クリア牌を運ぶとき、ぶたさんは牌を押すことはできても引っぱることはできない。また牌を押す方法にもプッシュとパンチの2通りがある。プッシュは牌を1マスだけ移動させ、パンチは牌を壁に当たって止まるまで移動させることができる。上手に使いわけるようにしよう。



やみつきポイント

"とんじゃん"のやみつきポイントはやはり女の子のグラフィックが登場することでしょう。さまざまな女の子がクリアする度にキミを応援してくれるので、それがプレイの励みになり、最終面まで解く気にさせるのです。

© JALECO／NMK

点数をかせいでクリアしていく

クリア牌をただ穴に落としていくのではあまりに簡単なので、いかに点数をかせいでクリアしていくかがこのゲームでは問題となる。穴に落とせる牌の個数は面ごとに決まっているので、高得点をねらうには麻雀牌以外のフルーツの牌を優先的に落としていかなければならない。

失牌		
もう一牌		

アップル		レモン	
1000点		2000点	
ピーチ		ミート	
5000点		10000点	

○こんなにもらえる!!

頭をひねって高得点

特に悩むことなしにクリアすることのできる面でも、高得点をとる場合になるとかなり頭をひねらなければならない。フルーツの牌を優先的に落とすための牌の入れ換え手順は、どんどん複雑になっていく。クリア牌を動かすことができなくなったりしないようにじっくり考えろ。

○ただクリア牌を落とすだけでは高得点はねらえないのだ!

○こんなにかせぎました

○どんどん牌を穴に落としていこう

○クリア牌は落とさないように注意する

○失牌はキチンとどかしておきましょう

○ハイノ これでこの面はクリアなのだ

○クリアのボーナス点だ

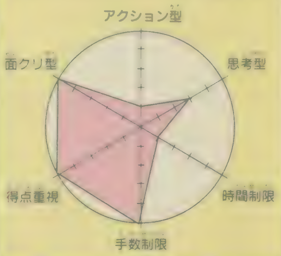
コンティニューとパスワード

ゲームの続きをプレイする場合、パスワードを使えば点数と面が以前の状態でスタートできるが、コンティニューを使うと点数は0からになってしまう。

○女の子がパスワードを教えてくれる♡

このゲームの傾向

時間制限が設けられていないので得点効率をじっくりと考えながらクリアしていくゲームと言える。



麻雀パイの将棋くずしだ!?

香港

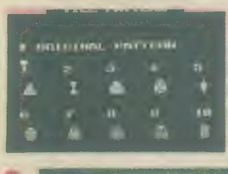
'90年3月23日発売
徳間書店　ディスク片面
2980円(税別)

一定の法則に従って全体の山をくずさないようにパイを取っていく将棋くずし的(?)ゲームだ。慣れるのに飽きたら自分でパズルを作ってみてものめり込めるぞ！

順番通りにパイを取れ！

積み上げられた7種類の麻雀パイを“東南西北白発中”の順に1つずつ取っていくゲーム。すべてのパイが取れればクリア。山をくずしてしまったらゲームオーバーだ。山の形は10種類、中に積まれるパイのパターンは1つの山につき、17576面もあって、パスワードで好きなパターンを選ぶことができるのだ。

どこから取ろうかな



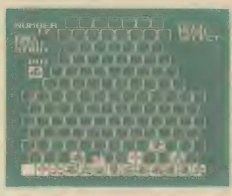
どの面からでも始められるよん

砂時計みたいな面ね

自分で面を作れ！

あらかじめ設定されているパイの山にあきてしまったら、自分で面を作ることもできる。作り方は2種類あってパイを積む山の形だけを作るものと、その中のパイの配置も自分で作れるもの。自作面は最大10面までセーブできるし、パイの配置も自分で作った面なら、ハイスコアを出したときのプレイを覚えているのでいつでも再現できる。

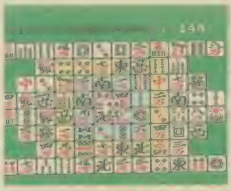
山の形だけ自作するのはカンタンさ



パイの配置はかなり頭を使うんだぜい

ご先祖様は上海!?

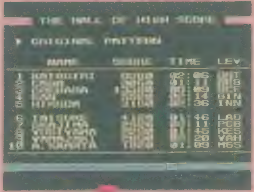
麻雀パイを使って一定の法則に従ってパイを取っていくというこのゲームは、ルーツをたどれば上海にたどりつく。じっくり考える正統派のパズルの1つ。



ファミコン版の上海、の原型なのさ!?

やみつきポイント

ひたすら自分の世界にのめり込んで、自作面を作るのがけっこう楽しい。友達に自分で作った面をやらせてみたり、ハイスコアを出したときの記録を再現してニヤニヤ楽しんでもいい。

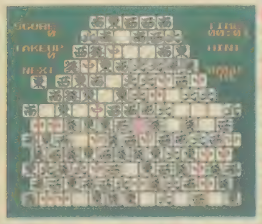


©TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA

唱えよう！"東南西北白発中"

香港のルールは"東南西北白発中"の順にパイを取っていくだけ。ただし、下のパイがなくなると山がくずれてしまう。

山がくずれてしまうパイを取ろうとすると1度目はブザーが知らせてくれる。その他にもいくつかのお助けコマンドがある。



◎次に取るパイが表示

◎南を取っても上のパイは平気

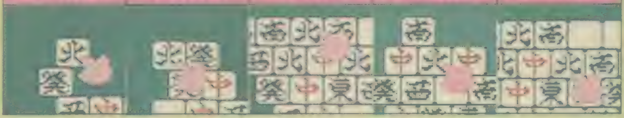
◎南を取ったら西が落ちちゃうぞ

◎全部のパイが取れたら面クリア！

◎クリア後にその面での得点を計算

高得点をねらうには

ただ面クリアをねらうだけじゃ能がない。取るパイの横と上にいくつのパイが隣接しているかで得点が変わるんだ。下の5つの写真は北を取ったときのそれぞれの得点。隣接しているパイが0個なら20点、1個なら40点。最大は4個の場合で320点。



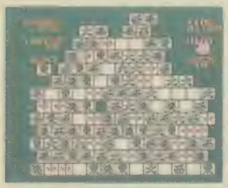
時間を設定

普段は考える時間に制限はないが、簡単すぎてつまらんという人のために時間を3分、5分、10分に設定することができる。スリリングなプレイが楽しめる。

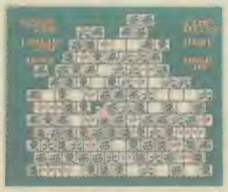
◎ひいて、残り32秒！むちゃですがな…

ヒントコマンド

次にどのパイを取ったらいいのかわからなくなったらヒントコマンド。山をくずさずに取ることのできるパイを順に点滅させて教えてくれるコマンドだ。



◎ヒントを使えばほら、まん中のパイ

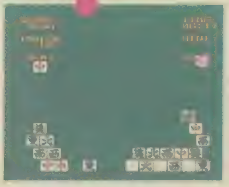


◎ヒントで教えてくれたパイを取りましょか

バックコマンド

これ以上取れるパイがない、行き詰まってしまったときはこのコマンド。1手前の状態にもどれる。1つの面につき10回までこのコマンドは使えるのだ。

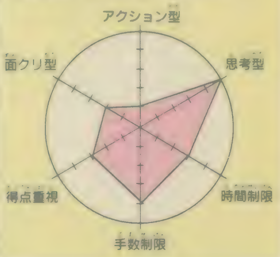
◎もう取るパイがないです。どうしよ



◎ここまでもどって人生やり直しましょ

このゲームの傾向

時間制限を設定することもできるが基本的にはじっくり考えこむ思考型。アクション性はない。



道をつなげてパレット君をゴールへ導け!

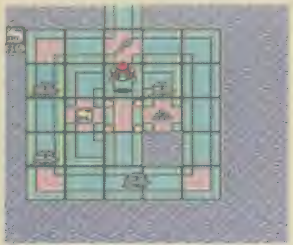
ピーパータイム

7月上旬発売予定
サンリツ電気　カセット
4900円(税別)

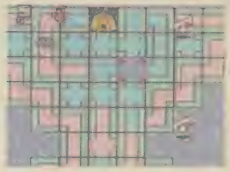
気ままに動きまわるパレット君に道をつくってゴールまで案内してあげよう。のんびりとした感じの心あたたまるゲームだ。しかし意外とハードな面を持っている!

パネルを入れ換え道をつなげる

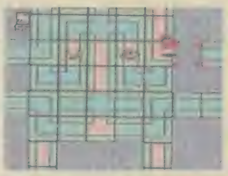
主人公のパレット君はタイルに描かれた道の上をひたすら歩いていくので、敵にふれたり海に落ちないよう上手にタイルを入れ換え道をつくっていこう。オイルが切れる前にキーをとり、ゴールに着けば面クリアだぞ。パスワードで再ゲームも可能!



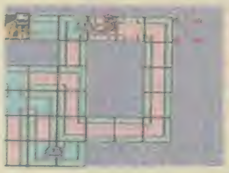
まず最初にキーをとりにいこう



ゴールにたどり着けばクリアだぞ



海に落っこちたらミスになるぞ!



あっと、敵と正面衝突寸前だぞ!

5面クリアごとにデモがあるんだ

パネルの入れ換えは…

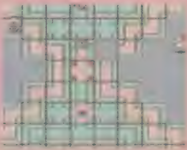
各面に1つだけある海タイルと道タイルを交換してパレット君の進む道を作ってあげよう。彼の通った道は青なら赤、赤なら青に色が変わっていくんだ。

カーソルのタイルが

海タイルと入れ換わってしまう

やみつきポイント

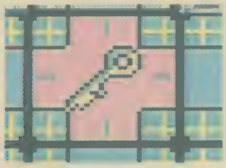
タイルに描いてある道をつなげていくゲームというのは今までにもいくつかありました。それらは15パズルのようにスライドさせていくものが大半でしたが、このゲームでは遠くの場所にあるタイルと交換できるようになっていて新鮮味があります。



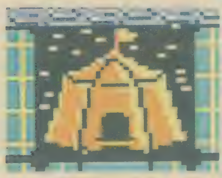
©SANRITSU ELECTRONICS CO.,L

キーを取ってゴールへ行こう

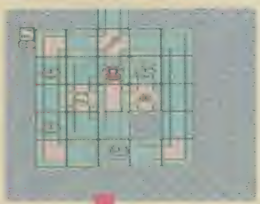
ゲームがスタートしたら初めにキーのあるタイルへと誘導しよう。キーをとっていないとゴールに着いても追い返されてしまうぞ。またタイルで赤くなったものはどんなにガンバッても入れ換えはできないので注意。



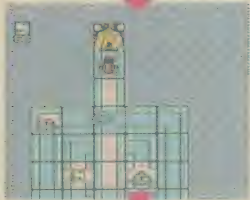
キーがなくてはクリアはできない



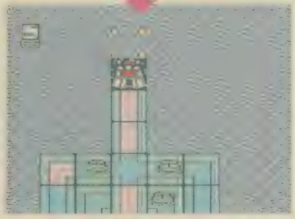
ゴールへの道のりはキビシイのだ



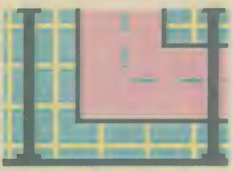
まっすぐ進んでいけ



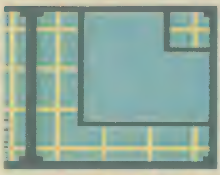
ガンバレ、あと少し



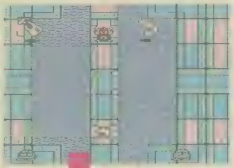
ゴール、お疲れさまでした!!



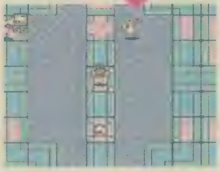
赤い道はダメ



青い道は動かすことができるぞ



道はパレット君が通ると色が変化

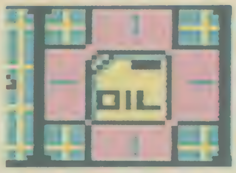


おや、赤い道が青くなっちゃった

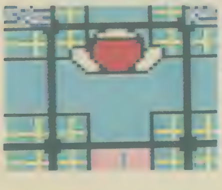
オイル切れに注意

パレット君のオイルは歩くごとに減っていってしまう。なくなるとミスになるので道におちているオイルで補給してやろう。

オイルの残りは常に画面上に表示されているからね



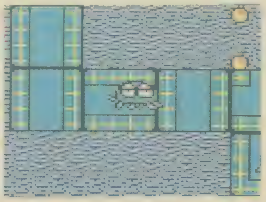
これをとってオイルの補給をしよう



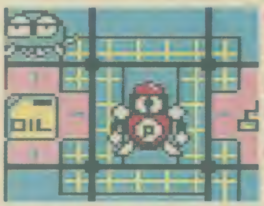
悲しい、オイルがきれてダウン!

便利なテクニック

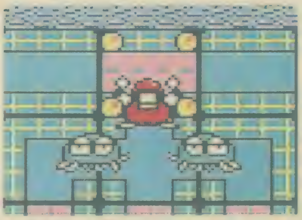
わざと道がつながらないようにパネルを入れ換えて、道の両端をふさいでやると敵は閉じ込められた状態になるので安心してパレット君を誘導できる。またパレット君に対してもこのテクニックを使えば落ちついて道のつなぎ方を考えられるぞ。



閉じ込め作戦成功!!



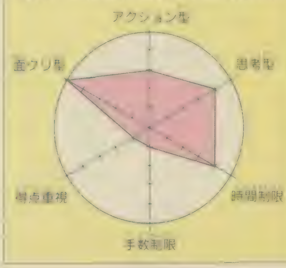
これで作戦を練るぞ



加速して敵をふりきる事もOK

このゲームの傾向

道のつなぎ方を考えながらオイルが切れる前にゴールしていくこのゲームは正に面クリア型の典型。



レール上のボールを上手にコントロール

アークティック

'90年2月23日発売
ポニーキャニオン　カセット
5500円(税別)

レールの上をころがるいくつものボールをポイント操作を駆使して同じ色のシートに戻さなければならない。シンプルながらもセンスの光るボールころがしゲームだ!!

ポイントを切り換えボールをあやつれ

ゲームを開始するとシートの上に乗っていたボールがレール上に放たれる。プレイヤーはポイントの方向を切り換えながらボールを同色のシートへ誘導してやればよい。レールには傾いた部分もあってボールが一定の速度で動くとは限らないし、ジャマな白ボールもころがっているのでシートに戻すにはかなりの根気が必要となってくるぞ。

○ポイントの切り換え方が重要!!

○[illegible]

○[illegible]

○ころがるボールをシートに戻せばよし

○複雑な面だなあ どうやって解こうか

好きな面をプレイ

面数は全部で29面あるが1面から順に解いていく必要はない。面セレクトの機能があるので解けない面は後回しにして先の面へ進もう。さらにこのゲームには3段階のスピード調整もある。

○さて、この面をプレイしようかな

○こりゃまた難しそうな面だこと

やみつきポイント

最初はたくさんのボールが動き回っている画面を見て頭が混乱してしまうプレイヤーもいるかもしれないけれど、1度コツをつかんでしまえば楽勝なのだ。面クリアをするとクリアにかかった時間が表示されるのでタイムトライアルをすると燃えるよ。

○一見、[illegible]

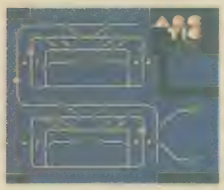
○キミはこの面の[illegible]

○[illegible]

©PONY CANYON／ARTDINK

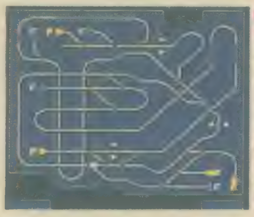
ボールを同じ色のシートに戻せばOK

青と黄のボールを同じ色のシートに戻せばよいという簡単なルールだが、白と赤のボールがシートに入ってしまうと、他のボールもいっしょに追い出さなければならないので大変だぞ。

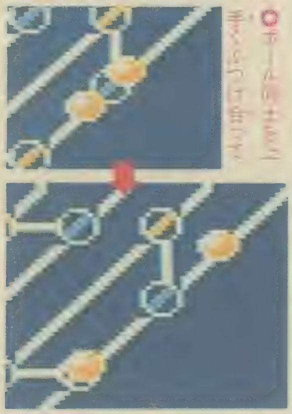


ボールの向きを変える

ボールのころがっている向きによって、ポイントでレールを切り換えてもボールがシートに戻らないことがある。ボールの向きを変えるには赤以外のボールにぶつけてやるか、クッションに当ててやる必要がある。



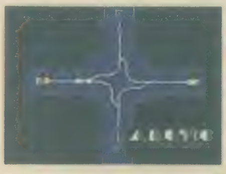
○向きを変えるのは大変



○これで方向転換もバッチリだね

タイミングが大事

面によってはボールとボールを上手にぶつけてやらなければクリアできないものもある。ボールのぶつかるタイミングが上手く合うように、ボールを誘導してやろう。タイミングは何度もプレイして体で覚えてしまえ。



○こういう面に限って難しいんだな

○タイミングで勝負する面 その1

このゲームの傾向

このゲームには時間制限や手数、得点などありません。ひたすら考えて面クリアしていくタイプです。

ブロックをぶつけ続けて面クリアを目指せ！

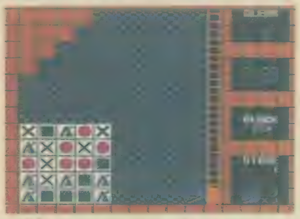
フリップル

'89年12月15日発売
タイトー　カセット
3900円(税別)

同じマークのブロック目がけて手持ちのブロックを当てていく。制限時間内で規定数以下にすればクリア。これだけなのだが、なぜかやみつきになってしまうゲームだ。

同じマークのブロックに投げろ

ルールは自キャラが持っているブロックを同じマークのものに投げつけて消していき、ブロックを規定数以下にすればクリアできる。ただし3分間という時間制限があるので、当然時間内に消しきらなければならない。難易度が違う2つのモードが。



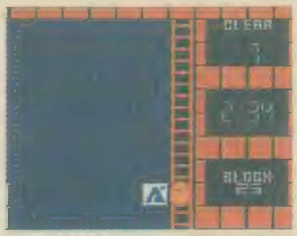
右からブロックを投げるだけ

だんだんブロックが減ってきて

規定数以下になればステージクリア

規定以下でクリア

クリアのための規定数は画面右上に表示される。この個数が少なければ難しくなるのは当然だが、先のステージに進んでも極端には規定数は減らない。と言うのも先に進むにつれて全体のブロック数が増えるからだ。

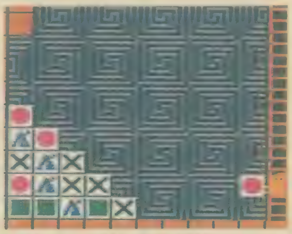


この数以下に減らせばいいのだ

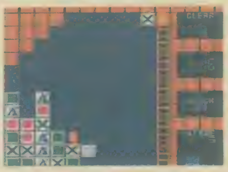
ミスをすればブロックを追加

上下しか動けない

自キャラは右はしのハシゴにそって上下にしか移動することができない。だが右側からブロックを当てるだけでなく、壁にぶつけて下にも当てることが可能だ。同じブロックに当てるにしても結果が違うことに注意。



横からの方が比較的多いかな？



上からと横から出るのが特徴だ

やみつきポイント

単純明快なルールが、まずその第1のポイント。その割にパズル特有の先読みが必要で、なおかつ時間を気にしなければならないジレンマ。そして単純な作りのクセに愛敬のあるキャラ。不思議な魅力があるゲームだ。

© TAITO CORP.

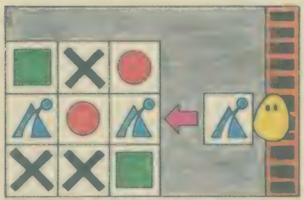
積まれたブロックを消していくだけ

通常、ステージを構成するブロックは4種。それとスタート時のSブロック。規定ちょうどでクリアすると次がフルーツに。

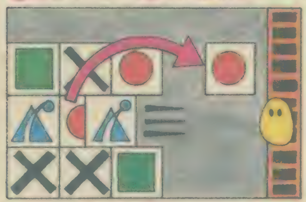
画面はこの4種類のブロックで構成される

ブロックの消しかた

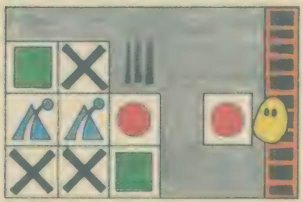
投げたブロックが同じマークのブロックに当たると当てられたブロックが消えて、隣か下のブロックが手元に戻ってくる。



同じマークの横のに投げる



すると隣(下)のブロックが



手元に飛んでくるわけだ

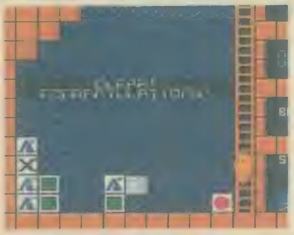
時間制限がある

制限時間は3分間。最初のうちはたいして問題にはならない。だが、先のステージに進むにつれてかなりキビシいものに感じてくる。違うマークのブロックに当ててしまうと1秒間動くことができなくなってしまう。

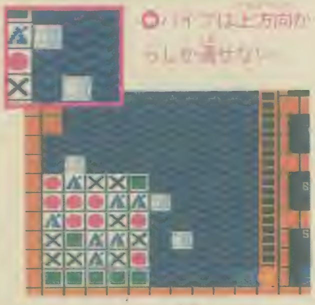
この残り時間が0になればミスになってしまう

30秒前にはこのメッセージが

間違ったブロックに当てるとシビレてしまう



クリアするとキャラも喜ぶ

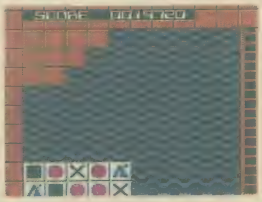


パイプは上方向からしか通せない

パイプはジャマ者だが、うまく利用するのが上級者への道だ

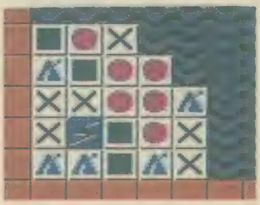
Sブロックを増やせ

スタート時、手詰りのときに使うSブロックは以下の方法で増やすことが可能。まず、2万、5万、10万点に達すること。以降は10万点ごとに増える。次に一度に多数のブロックを消すと個数により次ステージで出現。そして、パーフェクトにクリアすると次ステージに出現する。



地道にいくのも手だ

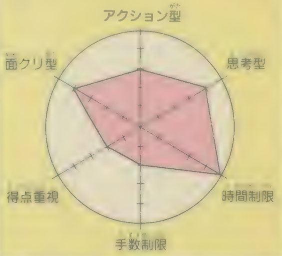
狙いすぎないのが



うまく取れるか?

このゲームの傾向

時間に追われつつも思考が必要というテトリスに通じるものがある。上下移動もアクションのうち。



モアイが主人公のアクションパズルゲーム

モアイくん

'90年3月9日発売
コナミ　カセット
4800円(税別)

西の海王スカルキングに捕らわれているプッチーを救いに、みのモアイくんが救いだしていくアクションパズルだ! 頭をフル回転させてテクニックを使い全56面をクリアだ。

捕われのプッチーを全員救いだすのだ

このゲームの目的は主人公のモアイくんを操作して、画面上のあちこちで助けを求めている"プッチー"というキャラクタを救い、出口の扉に入ることだ。全56面でどれも難問ぞろいだ。

○これがプッチー モアイ族の子供だ

○全員助けたら扉に入ればクリアだ

基本アクション

モアイくんにできる動作はジャンプに頭つき、岩押しだ。この動作を利用してプッチーの元へたどりつけ。爆弾は手に入れた数だけ使用でき、敵を倒したり床の岩を破壊したりできる。

○ジャンプの距離は1ブロック分だけだ

○岩を足場にしてジャンプするぞ

○頭つきで岩を壊して進んだぞ

○頭つきで敵だってやっつけられる

○1個につき1回使用可能
○爆弾なら床だって壊せるぞ

やみつきポイント

"モアイくん"では解けなかった面をクリアしたときの達成感がたまらないのだが、そのことはおいといて、キャラクタをよく見てもらいたい。実にいろいろな表情を持っている。この表情があるからこそ魅力的なゲームになっているのであろう。

C KONAMI

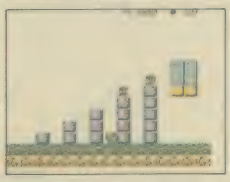
徐々に難易度は上がっていく

初めは単純にクリアすることができても後半ではちょっとした手違いをしてもクリアできなくなる。一応時間制限のあるゲームだが、タイムは十分過ぎるほどなので落ちついていこう。

1、2面で基本をマスター

1面はジャンプを使いクリアし、2面は岩を動かし足場をつくってクリアするというように1、2面では操作の基本を練習できるように構成されている。

○まずはジャンプの練習からだぞ!



○ここに落ちてはクリアはできない

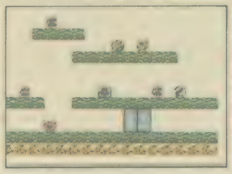
○横から押して運んでモアイくんの足場にする

○タイミング[illegible]

○これでプッチーの所へ行けるぞ!!

3面からが本番!

3面からは敵も登場し、いよいよ本番といったところだ。岩を運んで足場をつくり、1つ上の段で助けを待っているプッチーを助けよう。後は敵にふれないように残りのプッチーを救え。



○3面からはこんな敵が現れるぞ

○上の段へ登ってプッチーを助けろ!

○敵の動きに注意してとび降りる!

○気絶中は動くことができないのだ

○敵をやっつけてしまったら後は…

○扉へ向かってスタコラサッサ!!

頭と技をフルに使う

"モアイくん"では岩を動かしたり、壁や床を壊したりしながらプッチーを助けていくのだが、後の面になると敵の動きなども考えなければならないため、高度な技術も必要になってくる。

○剣をとばしてくる敵もいたりする

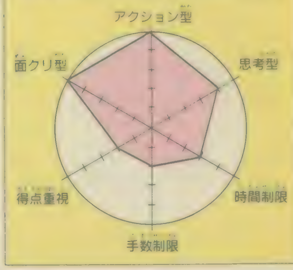
○上手に下の段へとび降りなくては

○どのようにして進むかが問題だ!

○これまで以上に考えて

このゲームの傾向

得点よりもむしろ先の面へ進んでいくことに意味のあるゲームで、思考性とアクション性は特に強い。



敵を利用して夢袋を取り戻すパズルアクション

迷宮島

6月29日発売予定
アイレム　カセット
5800円(税別)

敵を利用しなければクリアできないというシステムはエッガーランドのそれに似ているが迷宮島ではしかけられたワナもうまく利用しなければならないという本格派だ。

時間内にすべての夢袋を取り戻そう!!

ひとつひとつの島にある3つの夢袋を制限時間内に取り戻せば面クリアとなるが、しかけられたワナや敵キャラが主人公キックルの行く手をはばむぞ!!

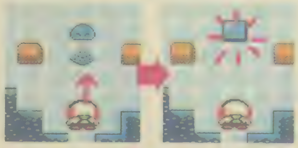
○これが夢袋だよ。それぞれの島に3つずつ落ちている

キックルの操作

すべての夢袋を取り戻すには、キックルを上手に操作しなければならない。てなわけでキックルの基本テクを紹介していこう。

フリーザー攻撃

敵キャラを凍らせることができる。また特定の敵(ウォット)をキューブにすることもできる。



○ウォットが近づいてきたらフリーザー攻撃。キューブに変身する

キック攻撃

凍った敵キャラを殺すことができる。キューブになっている敵はけり飛ばすことができる。

○キューブをキック!! どうだっ

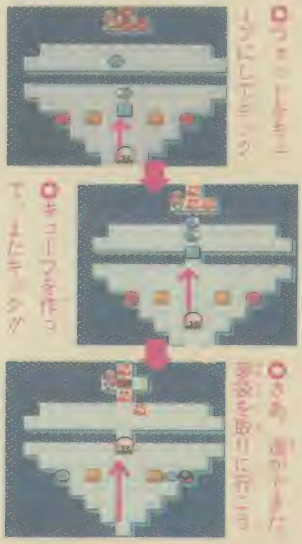
氷柱を作る・消す

氷の柱を作って敵を閉じ込めたり、キューブの動きを止めたりできる。氷柱はいつでも消せる。

○ペンコを氷柱で閉じ込めてしまおう。でも、夢袋が取れない…

道を作るには?

島に海峡があって夢袋を取りに行けない!! そんなときは、ウォットをキューブにして海にけり落とそう。道ができるぞ!!



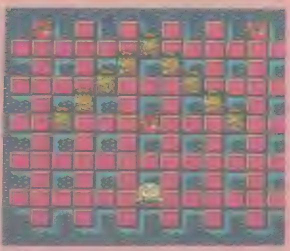
○ウォットをキューブにしてキック

○キューブを作って……またキック!!

○さあ、道ができた。夢袋を取りに行こう

やみつきポイント

このゲームの難易度を高めているのが個性豊かな敵キャラ軍団。こやつらがいなければ簡単にクリアできるのに…、と思うかもしれないがこの辺が迷宮島のおもしろいところだ。やみつきポイントは敵キャラに贈呈!!



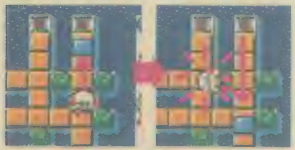
C IREM CORP.

数々のワナや謎がキックルを待ちうける

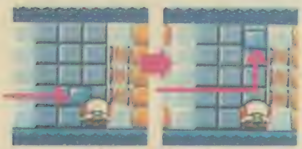
迷宮島には侵入者を防ぐため、数々のワナがしかけられている。しかし、逆にそれを利用しなければクリアは不可能なのだ。

はね返るバネ

バネにキューブをぶつけると、そのまま逆方向にはね返ってくる。また、キューブはバネに当たると一瞬止まるのでそのとき横からキックすれば、進行方向を90°変換させることができる。



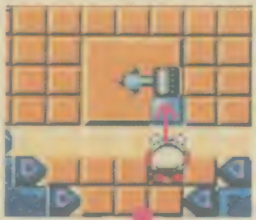
はね返ってきたキューブにぶつかると死んでしまう。要注意だ!!



バネに当たる瞬間、横からキックすると進行方向を変更できるぞ

回転ハンマー

キューブをぶつけるとその勢いで回転し、キューブの進行方向を90°変換して打ち出してくれる。またフリーザー攻撃のきかない敵でも、ハンマーの前におびき出してキックすれば、島の外にけり出すことができる…というなかなかのスグレ物だ!!



キューブをキック!!

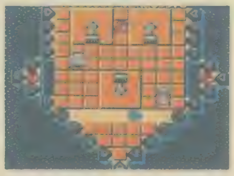
進行方向が90°変わるぞ

敵を倒すことができる

地形の謎

なんといっても一番頭を悩ますのは島の地形だ。それぞれの島にはハンマーやバネが随所に設置されていて、それらをうまく利用しなければすべての夢袋を取り戻すことはできない。もちろんハンマーやバネのない島もあるが、そこは敵キャラの楽園。コントローラ操作が上手でないとかなり苦労させられるぞ。

2つのハンマーを使って島を…



この島では3つのハンマーを使う

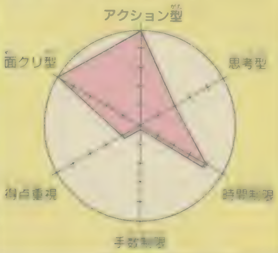
バネとハンマーを使わないと…

ボスも登場するぞ!!

夢の世界はいくつかの国に分かれていた。そしてひとつの国にあるすべての島をクリアするとボスが登場する。ボスは必ず何かを出してくるので、それを…

このゲームの傾向

敵キャラと戦うのでアクション型であるといえる。後半以降では、島の謎に苦しめられることに…。



穴を掘ってダイヤを集めるパズルアクション!!

バルダーダッシュ

'90年3月23日発売
データイースト　カセット
4900円(税別)

「バルダーダッシュ」のステージは各ステージ2画面、上下左右に画面スクロールして、計6画面もあるのだ。ムやみに先へは進めないが、知恵と大胆な行動で難関を切り抜けよう。

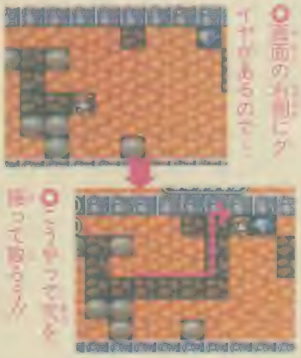
ダイヤを集めてゴールを目指せ!!

主人公のロックフォードを操作して、画面内のダイヤを集めるのが目的。障害物や敵キャラが行く手を邪魔するステージもあるので、反射神経が超重要!!

これが火星に隠された秘宝、幻のダイヤモンドである

とにかく穴を掘れ

とにかく穴を掘らなければ、ダイヤを集めることさえできない。もちろん、障害物や敵キャラの動きに注意しながらね!!



画面の右側にダイヤがあるので…

こうやって穴を掘って取ろう!!

時間内にゴールを

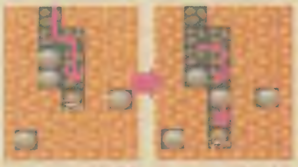
制限時間内に決められた数のダイヤをかき集め、さらに出口を見つけだして脱出できればゴール、つまりステージクリアだ。

時計のマークが残りタイム表示だ

規定数のダイヤを集めて出口へ

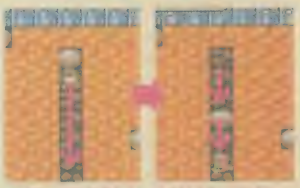
不安定な岩に注意

各ステージにある岩は動かすこともできるし、敵にぶつけることもできる。だが、かなり不安定なので注意して利用しよう。



ふたつ以上重なっている岩の横を掘ってしまうと上の岩が落ちる

壁の上にある岩の横を掘り進んでいくと必ず落ちてくるので注意



岩の落下速度は主人公の移動スピードとまったく同じなのだ…!?

やみつきポイント

敵の動きを見ながらタイミングを計ったり、かわしたり、敵を利用して壁を壊したり、ダイヤを手に入れたり…。このゲームのおもしろさは敵を利用しながら、ステージをクリアしていくところにあるといえる。

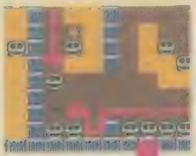
©PUBLISHED UNDER LICENSE FROM FIRST STAR SOFTWARE,INC. AUDIO VISUAL MATERIAL COPY RIGHT 1984, 1989／1990 DATA EAST CORP.

数々のテクニックをマスターしよう

制限時間内に決められた数のダイヤを手に入れて脱出するには、これから紹介する数々のテクニックが必要になってくる。

壁を壊せ!!

敵キャラを壁の近くにおびき寄せ、上から岩を落として爆発させれば壁も一緒に…。



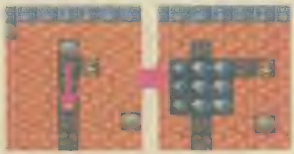
○壁の近くに敵をおびき寄せて、上から岩を落とそう

○敵に当たると大爆発。爆発に巻き込まれないように

○そして、壁の向こう側にあるダイヤを手に入れよう

敵をダイヤに…

画面内にダイヤがどこにもないぞ!! そんなときは、敵キャラを倒してダイヤにしなければならない。ダイヤにする方法は全部で3つあるが、各ステージによって異なるので注意が必要。



○岩を敵キャラにぶつけるとダイヤ9個に!! うっ、嬉しい!!

○アメーバの場合は岩の中に閉じ込めてしまえばダイヤに変身する

○アメーバに通常の敵キャラを接触させると、やはりダイヤに…

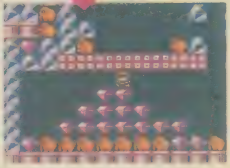
スペシャル・ストーン

いくつかのステージには"スペシャル・ストーン・ウォール"といって、ほかとは違った壁がある。下に空間を作って、上の方から岩を落としてみると…、なんとダイヤになってしまうのだ。こいつはスグレ物だぜ!!

○まず、スペシャル…の下を掘ろう

○上から岩を落とすとダイヤに!!

○もう、バンバン落としちゃおう!!



○これだけあればもうバッチリさ!!

敵の動きに注意!!

敵キャラは必ず、左右どちらかの壁にくっつきながら移動する。この法則を頭にたたき込んでおけば、敵キャラを誘動したり、ループさせたりすることが、いとも簡単にできちゃうのだ!!

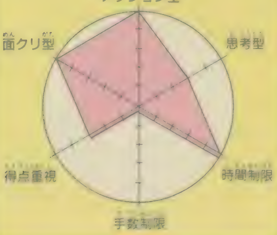
左回りの敵

ループさせちゃおう

右回りの敵

このゲームの傾向

敵と戦いながら面をクリアしていくので、アクション型の面クリ型である。時間との戦いもあるぞ。



SPECIAL COLUMN

『テトリス』以前のパズルゲーム

『テトリス』以前のファミコンパズルゲームには、どんなものがあったのだろうか?

ファミコン初のパズルゲームは、'84年7月に発売されたハドソンの『ナッツ&ミルク』。面を自作する機能までついていた。

ロードランナー
ハドソン

金塊を集めるアクションパズル

その3日後に、同じくハドソンから発売されたのが『ロードランナー』。

'83年にアメリカで発売され、大ヒットしたパズルゲームの移植。面数が少ない、画面がスクロールする等、オリジナルと違う点もあるが、基本的な操作、おもしろさは変わらず、ゲーム史上に残る名作であることに違いはない。それはファミコンだけで、2社から計4作が発売されたことからも実証済みだ。

『ロードランナー』がアメリカ中を席巻していたころ、日本でもパズルブームが起こっていた。パソコンで発表された『倉庫番』が、その火付け役で、ファミコン版は『涙の倉庫版スペシャル』というタイトルで、'86年7月に発売された。

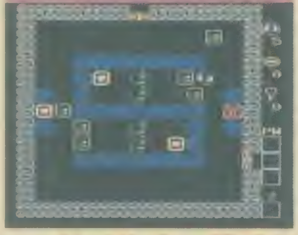
同年11月に発売されたのが、『きね子』。絶えず絵が動き続ける、ジグソーパズルといったものだが、コンピュータでなければ実現不可能なパズルという点が、高く評価されたようだ。

同年及び翌'87年には、他にも『バベルの塔』、『ソロモンの鍵』、『バナナ』、『キャッスルエクセレント』、『エッガーランド』といった、パズルゲームの秀作が数多く生まれた。

きね子
アイレム

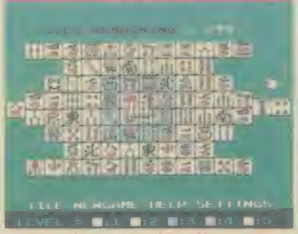
絵が動き続けるジグソーパズル

エッガーランド
HAL研究所



♡を集めて箱を開け、宝を取る

上海
サン電子

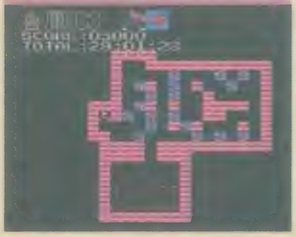


同じ牌を2個1組に端から取る

'87年12月に発売されたのが、『上海』。同じ牌を2個1組にし、端から取っていくというルールのこのゲームは、『ロードランナー』以降のパズルとは別な流れをパズルゲームに生んだ。

そして'88年12月、『テトリス』が発売され、現在のパズルブームに至るのである。

涙の倉庫番スペシャル
アスキー



押すことしかできない荷物運び

キャッスルエクセレント
アスキー

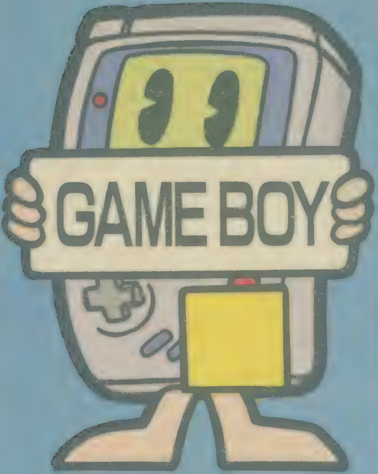
扉の色に合った鍵を集めて進む

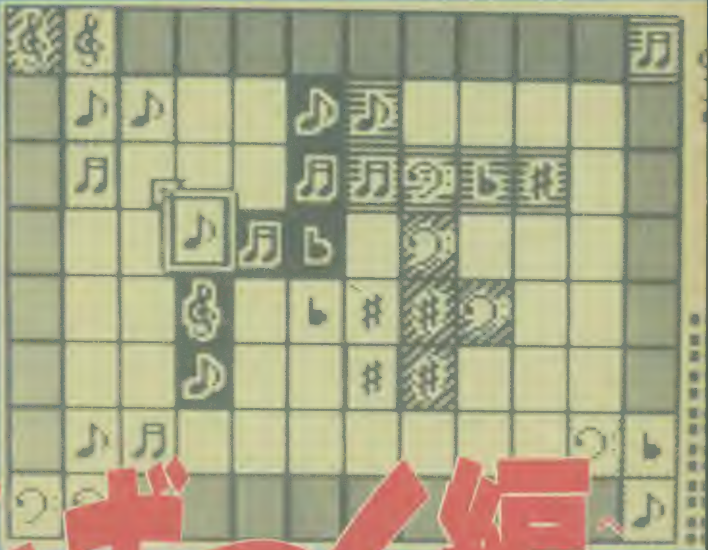
テトリス
BPS

まさにパズルのニューウェーブ

©Broder Bund/HUDSON SOFT・シンキングラビット/ASCII CORP.・IREM CORP./SADATO TANEDA/TAMTEX・ASCII CORP.・HAL Laboratory・SUN SOFT/Activision, Inc.・Academy Soft-Elorg/Nintendo/BPS

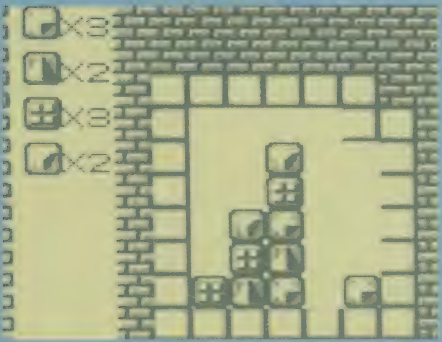
お外でわいわいパズルゲーム

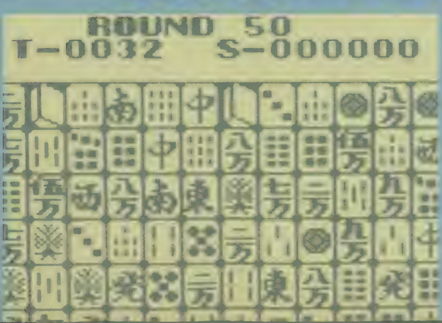




ゲームボーイ編

ゲームボーイにおけるパズルゲームの割合は、とっても多い。似ている点と、違っている点を含め、ゲームシステムにポイントを絞って徹底紹介!!





・パイプドリーム……32
・石道……33
・四川省……34
・パズルボーイ……35
・Qビリオン……36
・パズニック……37
・フリップル……38
・クォース……39
・ブロディア……40
・冒険！　パズルロード……41
・ピットマン……42

急いで、急いで、パイプをつないで水を流せ!!

パイプドリーム

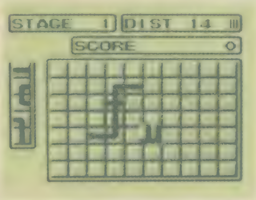
7月3日発売予定
BPS　対戦型
3090円(税込)

水が来る!

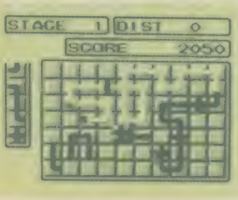
いろいろなパイプをつないでいき、規定数以上のパイプに水を通すのがクリア条件。画面右上のタイムバーがなくなると、S印のパイプから水が流れ出す。

パイプは置き換えが可能だが、その回数分ペナルティを取られ、減点される。水の通らない余分なパイプを置いた場合も、その個数分ペナルティを取られる。

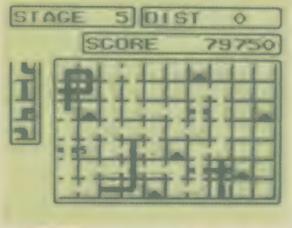
規定数を越して水の通ったパイプは、得点が2倍になるぞ。



水が来る前につなげ



これで無事クリアだ



障害物などがあるステージだ

いろんなパイプ

基本パイプは縦、横、十字交差に、4方向の90°に曲がったパイプの7種類。その他にも矢印の方向にしか流れない一方通行パイプや、水を貯められるタンクパイプ、規定数のパイプに水を通しても、ここに水を入れないとステージクリアできないE印のエンドパイプなどがある。

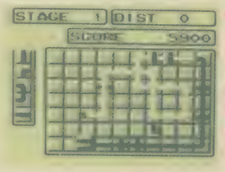
タンクパイプは一時水を貯められるぞ

やみつきポイント

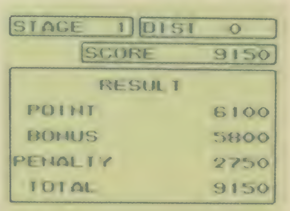
ただ単にパイプをつなげ、水を通していくだけなら、そんなに難しいことではない。やはり、規定数を越えても、さらにどれだけパイプをつなげられるか、いかにしてボーナスパイプにつなげるか、十字交差をいくつ作れるか、など楽しみ方はたくさんある。ステージをクリアするごとに新しいパイプや障害物もどんどん増えていくし、水の流れ出す時間も早くなる。次のパイプが見えるウインドウも、どんどん狭くなっていき、ペナルティを取られないようにパイプをつなぐのも、どんどん難しくなっていくぞ。

ボーナスポイントをとれ

十字交差のパイプをうまくつないで、水を交差させるとボーナス点が得られる。一方通行パイプ、タンクパイプ、最初からフィールドに置かれたボーナスパイプなど、ボーナス点を得られる条件はたくさんあるぞ。どんどんつないで高得点を狙おう。



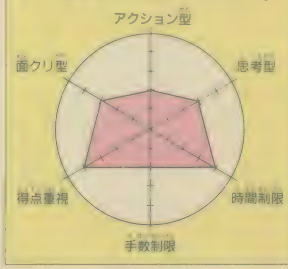
交差させればさせるほど高得点だ



高いボーナスで減点も怖くない

このゲームの傾向

得点のことを考えなければ、とにかくパイプをつなげばいいわけで、思考性はそれほどでもない。



©LUCASFILM LTD.／B.P.S.

たかが"石"と思うなかれ、奥の深い"石"の道

石道

8月2日発売予定
アスキー　1人用
3090円(税込)

石は置くもの

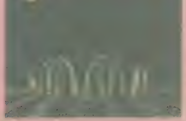
縦8マス、横12マスの盤に、36種類(各2個ずつ、計72個)の石を1つずつ置いていく。盤面には暗い部分と明るい部分があり、明るい部分に石を置くと点数が得られる。石の置き方によって得点が違い、ゲーム終了時の残りの石の数が3個以内になると、ボーナスポイントが加算される。COMと交互に石を置くチャレンジモードもあるぞ。

得点で勝負

全ての石を置ききるのも目的の1つだが、トーナメントモードやチャレンジモードでは得点で勝負が決まる。単に置くだけでなく、より高得点を狙った陣形作りが必要だ。特に作れば作る程、得点が倍増するフォーウェイは、ぜひとも身に付けたい。

やみつきポイント

とにかく基本が大切。絵柄と模様の制約さえ頭に入っていれば、フォーウェイも作れるようになる。おもしろさが分かるのはそれからでは……。

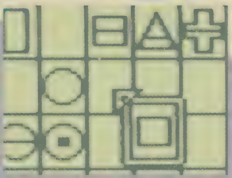


基本をマスター

石にはマルや三角、四角などの絵柄と、その中にあるタテ棒やヨコ棒などの模様の、2つの要素がある。石を置く基本ルールとして、隣り合う石と絵柄、模様のどちらかが同じでなければならない。

その1　ワンウェイ

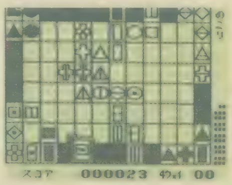
その2　ツーウェイ

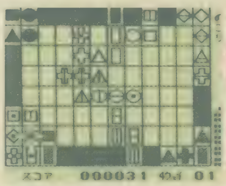


その3　スリーウェイ

奥義フォーウェイ

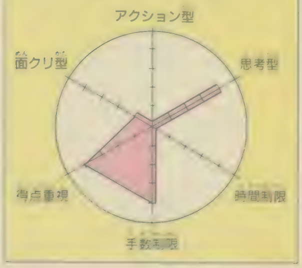
4方向を囲まれたまん中に石を置くのがフォーウェイだ。接する4つの石のうち、2つとは絵柄、もう2つとは模様が合わなければならないという条件のもと、置ける石は1種類に限られてしまうのだ。ある石を基準に、片方には絵柄が、もう片方には模様が合うように置いていくと、作ることができる。





このゲームの傾向

時間制限も面クリアもない、完全な思考型で、勝負を決めるのは得点となっている。



©SOFTWARE RESOURCES International Published under license-from Publishing International.

「上海」に続く、麻雀牌を使ったパズルゲーム

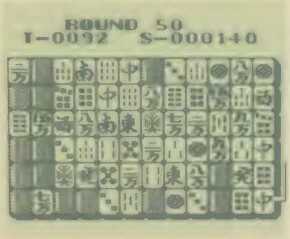
四川省

7月13日発売予定
アイレム　1人用
3090円(税込)

麻雀牌を裏返す

表を向けて並べられた麻雀牌の、同じ絵柄の牌2枚をラインで結び、裏返していく。全部の牌を裏返すとクリアとなる。ラインを結ぶには一定の条件があり、まだ牌が残っている状態で、その条件の中でラインを結ぶことができない場合は、手詰まりということでゲームオーバーだ。

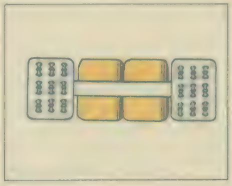
ゲームモードは2つあり、ノーマルモードは時間制限がなく、面セレクトやリトライができる。チャレンジモードは時間制限と5段階のレベルが設定できるぞ。



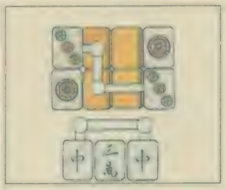
○ラインを結んで、裏返していく

ラインの結び方

ラインを結ぶ基本ルールは、以下の3つ。裏返した牌の上か牌の外側にしかラインが引けない。ラインは直角に2度まで曲げられる。また、隣接する同種の牌は、無条件で裏返せるぞ。



○"表向き"の牌の上にはラインを引けない



○2回まで曲げられる所がポイント

○この場合は、無条件で裏返せるぞ

先を読め

実際にプレイしてみると、最初は簡単に裏返す牌がみつかる。ただし、そのまま次々に裏返していくだけでは手詰まりのもと。同種の牌は4枚しかないので、4枚とも裏返せる形を作るのがポイントだ。どの牌を裏返せばクリアできるのか、じっくりと考えてプレイしよう。

○ただ裏返すだけでは…

○こんなに残ってるのに、もう手詰まり

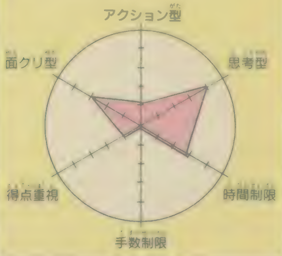
やみつきポイント

業務用よりも牌の数は少ないが、難易度はさほど変わらない。時間制限のない練習モードで、じっくりとプレイできるのがうれしい。(業務用みたいなご褒美はないけど)『上海』と比べて平坦な感じだが、ラインを結ぶ要素で同格のおもしろさがある。

○[illegible]

このゲームの傾向

面クリアしてもそれ程変化はない。チャレンジモードの時間制限も、そんなに厳しくはない。



 ©IREM CORP.／TAMTEX

愛しのトマトちゃん目指して難解な迷路に挑戦!!

パズルボーイ

'89年11月24日発売
アトラス　対戦型
2980円(税込)

ゴールを目指せ

主人公ポテリンを操り、石とくるりんドアを動かして進路を切り開き、ゴールを目指す。面によっては2人以上のキャラを使うことがあり、その場合全員がゴールにたどり着くことでクリアとなる。タイムトライアルをするモードもあるぞ。

○1人でも解けそうだがそうはいかない

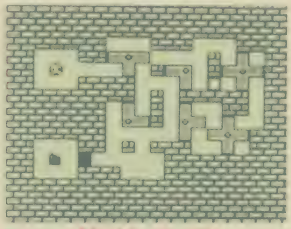
やみつきポイント

すごく難解そうに見えるフロアも、クリアしてみたらやたら簡単なことだったり、逆に簡単そうなフロアだと思っても、なかなかクリアできず、悩みに悩むこともある。特にポテリンの友達であるキャラクタに手伝ってもらう場合、1人がゴールにたどり着いても、もう1人はくるりんドアに閉じ込められているということが多いのだ。

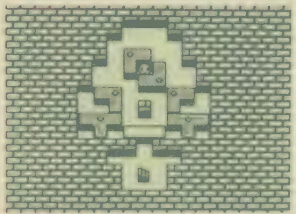
対戦モードでは、最初に決めたフロア数で、相手とレースをする。もちろん、相手より早く、ゴールであるトマトちゃんの家に着いた方が勝ちとなる、いわば恋人争奪戦だ。

くるりんドアに注意

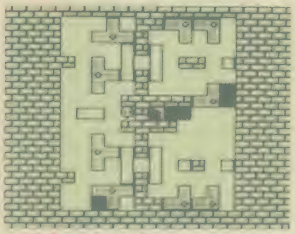
回転させる方向に障害物があると動かない、やっかいなドア。このくるりんドアが多い面では、ただ動き回っているだけになりやすい。ドアを回転させた後、進路がどういう形になり、ポテリンがどの位置に行くのかを常に考えてドアを動かすことが大切だ。凸型ドアがポイント。



○ゴール前の穴に石を運ばないと



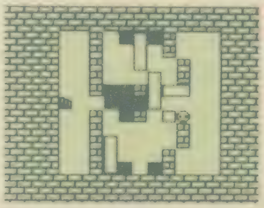
○簡単そうだけど、実際には……



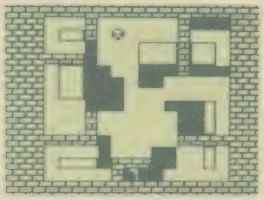
○通路を開く4枚の石をどうするか。ドアとの関係をよく考えよう

石はクセモノ

穴が開いていてゴールに着けない場合、その穴に石を落とすことで進路を作ることができる。全ての石は、押すことはできても引くことはできない。最初の状態で、どの石を使うか、どういう順番で穴に落とすかを見極めないと、クリアできない。石を動かす場所の確保も忘れずに。



○使える石は3つだけ



○どの石をどこに?

このゲームの傾向

時間や手数に制限はないが、クリアした後、何手で解いたかと、かかった時間が表示される。

©ATLUS LTD.

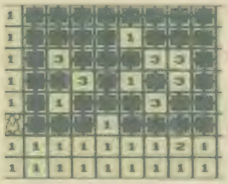
積み上がったブロックを平面に。頑張れネズミ君

Qビリオン

'89年12月22日発売
セタ　対戦型
2980円(税込)

ブロックを平たく

2段以上に積み上げられたブロックを落とし、全てのブロックを1段にするのがクリアの基本条件だ。積み上げられたブロックを落とすには、隣りに1段低いブロックの足場が必要。ブロックは1個を1マスずつ動かせるが、動かす方向に壁や同じ高さ、もしくはそれより高いブロックがある場合は動かせない。



このブロックを全て1段にするのだ

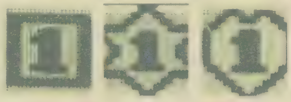
やみつきポイント

マークブロックの存在は大きい。普通のブロック面は、割合簡単に解けていくが、マークブロックの場合、その消し方次第で解けるか解けないかが決まってしまう。特にCOMと3目並べをする1人用Bタイプでは、時間制限があるうえに、マークブロックの消し方で得点も異なるのだ。

画面が平坦で、ブロックの段差を数字で表しているが、馴れないと少々分かり辛い。もう少し立体的な画面構成だったなら、ブロックの位置や高さが把握しやすいのでは？

マークブロックを消す

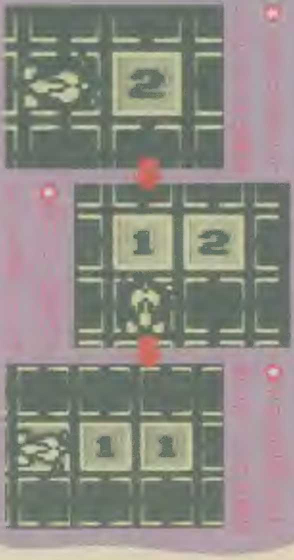
マークブロックは同種のブロックを4つ隣接させると消える。全ブロックを1段にしても、このブロックを全部消さないとクリアできないので要注意だ。

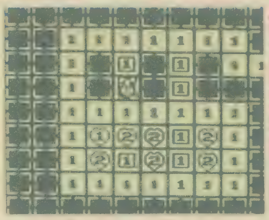


四角、星、ハートの3種類がある。このゲーム1番のポイントだ

隣接して4つ並ばせれば消せる

ブロックを落とす基本動作

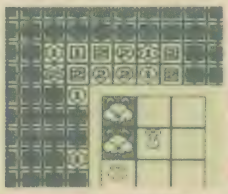




どう消すかが考え所

対戦は3目並べ

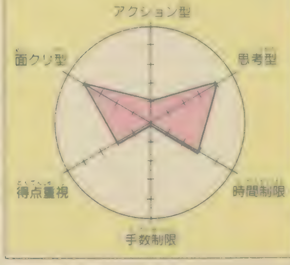
対戦モードでは、相手と3目並べで勝負することになる。取りたいマス目をお互いに選び、そのマスの問題を解くことでマスを取っていき、相手よりも早く3マス並べると勝ちとなる。マスによって問題は異なるが、ゲームの基本ルールは同じだ。



まずは問題が解けないことには…ね

このゲームの傾向

完全な思考型。ステージクリアするごとに難しくなるが、特別なテクニックなどは一切いらない。



 © SETA

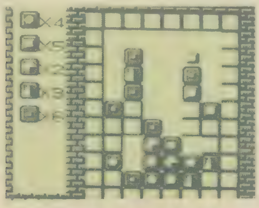
同じマークのブロックを消していく思考派ゲーム

パズニック

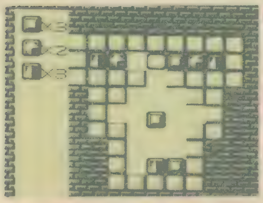
'90年7月発売予定
タイトー　対戦型
3400円(税込)

ブロックを消す

枠内に積み上げられたブロックを動かし、同じマークのブロックを隣接させることで、ブロックを消していく。動かせるブロックは1個ずつ、マークが同じであれば、2個以上のブロックを1度に消すこともできるぞ。セレクトボタンでマークと数字の切り替えができるので、自分のやりやすい方でプレイしよう。



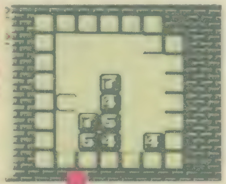
◆同じブロックを消す



◆落とすと手順が付くのだ

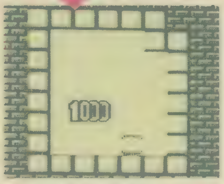
高得点を狙え

積み上げられたブロックは、間のブロックを抜いたり消したりすることで、上のブロックが落ちてくる。それを利用して、2組、3組と連鎖させて消すと、かなりの高得点が得られるのだ。

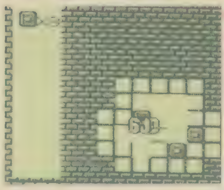


◆この場合、7と5の間の4を消すと

◆3個の4が消え、7と5が落ちてくる



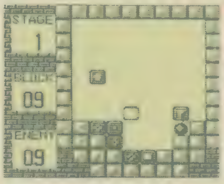
◆7と5が消え、1000点の高得点に



◆高得点を狙ってる？ 行き詰まりでは……

対戦モードは

対戦モードになると、ルールが多少変更される。ブロックを消す基本ルールは同じだが、この場合、ブロックは最初から積み上がっているのではなく、上からどんどん落ちてくるのだ。それを次々に消していき、枠内に40個以上残ってしまった方が負けとなる。



◆連鎖させて消せば相手に差がつくぞ

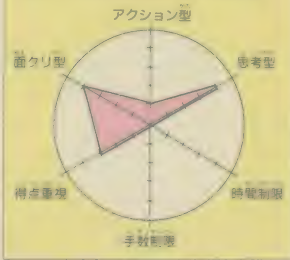
やみつきポイント

アーケード版でもPCエンジン版でも、クリアのご褒美のグラフィックが見れたけど、もちろんゲームボーイ版でも可愛い女の子がどーんと登場。ただし、規定面数を連続クリア、しかもリトライ回数が規定数以下、という条件付だよ。

◆[illegible]

このゲームの傾向

思考性が強く、アーケード版などのような時間制限がなくなったので、じっくりとプレイできる。



©TAITO CORP.

同じマークのブロックを投げて消していこう

フリップル

'90年3月16日発売
タイトー　対戦型
3090円(税込)

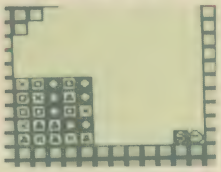
シンプルな操作法

操作はいたってシンプル。自キャラを上下させて持っているブロックを同じマークのブロックに投げて消していく。制限時間内に規定数以下にすれば良い。

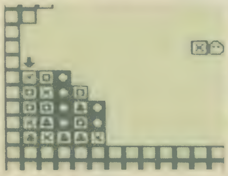
ブロックを消す

ブロックは4種類ある（スタート時のSブロックは除く)。持っているブロックと同じマークのブロックに投げると当たったブロックは消えて、隣りまたは下のブロックが手元に飛んでくる。同じマークのブロックが並んでいれば全て消すことができ高得点が得られる。

◎これら以外にオールマイティのSブロックが



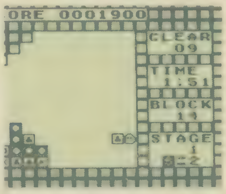
◎スタート時はSブロックを使う



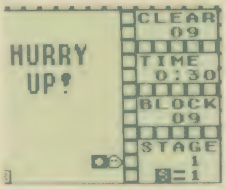
◎壁に当てれば下にも投げられる

時間に追われる

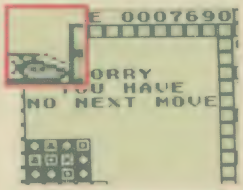
このゲームには3分間という時間制限がある。この時間内で表示された規定数以下にブロックを減らしていく。手詰まりになるとSブロックを1個消費。



◎時間に追われるのがミソ



◎30秒前になると…のメッセージが…



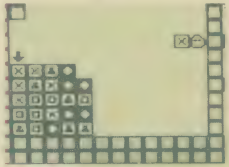
◎手詰まりになるとイジケるキャラクタ

やみつきポイント

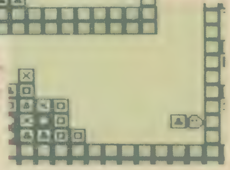
単純明快なルールと時間に追われるスリルがこのゲームのポイント。そして当てるブロックの選択も考えなければならない、という点もミソだ。

対戦プレイも可

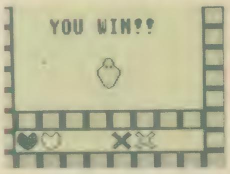
今や、当たり前とも言えるほどの装備の対戦プレイも用意されている。操作法は1人用と変らない。違う点は一定数のブロックを消すことで、その分相手にブロックが追加される点。Sブロックを使うとそれも相手に。



◎[illegible]やしてくれる



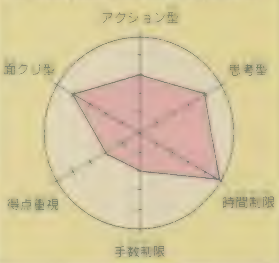
◎相手のブロックが増加



◎[illegible]勝利したときの画面だ

このゲームの傾向

このゲームは思考性が高いと言えそうだ。操作が簡単でもアクション性が低いとは言い切れない。



 ©TAITO CORP.

ブロックを四角にしていくシューティング風

クォース

'90年3月16日発売
コナミ　対戦型
3300円(税込)

ルールは簡単

自機の動きは左右が基本。前進はスクロールさせるときに使う。弾ならぬ小さい四角形のブロックを撃ち画面に現れたブロック群を四角形にして消していく。モードは全部で3種類ある。

ブロックを四角に

画面の上部から出現してくるブロック群をひたすら四角形にするのが基本。そして、ブロック群が自機の所のボーダーラインに達してしまったらゲームオーバーだ。なお、一定数以上を一度に消すとアイテムが出現する。アイテムはかなり便利モノ。

上からブロック群が降りてくる

弾を撃ってブロックにつける

四角形にしてやれば一丁あがり

大物を狙え

チマチマと消していくのも悪いとは言わないが、やはり一度で豪快に消すのがダイゴ味。おまけにアイテムも出るので、是非とも狙いたい。アイテムは25個以上のブロックを消すと出現する。一気に消すには、弾を撃ち込む順序でかなり違ってくるので無用な連射は控えよう。

うまくツボに弾を撃ち込めば…

一気に消せてアイテムも出現する

やみつきポイント

ファミコン版なとと同様にシンプルな操作とルールかとっつきやすさのポイントた。これは前ページのフリップルにも言えること。さらにアイテムを使って画面上のブロックを消してしまうのもそうだ。

燃える！2人プレイ

対戦プレイは非常に緊迫する。と言うのも、ブロックを消せば消すほど相手の画面に目隠しが降りるようになっているからだ。さらにアイテムも出現するのでこの使用法がカギを握り白熱必至だ。とにかくブロックを消せ。

大量に消すと

相手に目隠しが降りる

画面全部に目隠しは降り続ける

このゲームの傾向

シューティング風なのでアクション性が高いが、大量に消すことを考えると思考力も必要になる。

© KONAMI

パイプをつないでボールの通り道を作っていく

ブロディア

'90年4月20日発売
東京書籍　対戦型
3000円(税込)

ボールの道をつなげ

ゲームの目的は画面上のバラバラに置かれたパイプのピースをつなぎボールの通り道を作ってやり、全てのパイプの中を通してやること。ボールがパイプの中を通過するとそのパイプのピースは消える。

⬅ピースとは面を構成するブロックのことだ

パイプを移動

パイプの移動方法はブラックピースというものを移動させることで行う。このピースはアキのスペースと考えるとわかりやすいだろう。

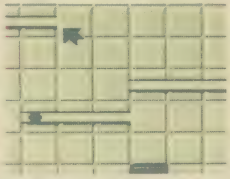
⬅ブラックピースを動かす位置をカーソルで決定する

⬅ブラックピースがあった場所に他のピースがズレる

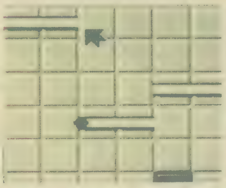
⬅複数のボールがあるピースも移動が可能だ

全パイプを消そう

ボールが通過してパイプはどんどん消えていく。ただし、立体交差のパイプは2回通過しないと消えないのはもちろんだ。



⬅スタートしてすぐボールが動き出す

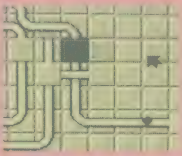


⬅ボールが通過するたびにパイプが消滅

⬅パイプがつながらないとボールが……

やみつきポイント

じっくり考えたいのにボールは容赦なく迫りプレッシャーがかかる。そして操作をミスしてパニックに陥る、というマゾ的快感が魅力。



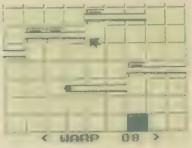
⬅[illegible]

2人プレイはアイテムが

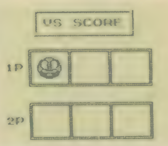
対戦型の2人プレイにはアイテムが出現する。アイテムの数は0〜3個で任意に設定することができる。アイテムの数でハンディをつけることができる。

⬆これはストップのアイテム

⬆相手のボールの速度を早める



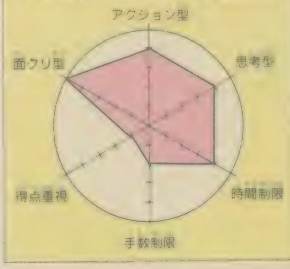
⬅失敗するとスタート地点に戻されてしまう



⬅クリアするとこの画面に。[illegible]

このゲームの傾向

思考型でありながらボールが迫ってくるという時間の圧迫がある。そのためアクション的な要素も。



©MANUEL CONSTANDINIDIS／TONKIN HOUSE

枠の中に手持ちのブロックをハメてクリア

冒険!パズルロード

'90年4月20日発売
ビック東海　1人用
2980円(税込)

組み合わせを考える

決められた枠にブロックをあれこれとひっくり返したり、回転させたりして入れていく。その枠にブロックがキチンと収まればクリア。入門編で入手したブロックを使いながらクリアしていくのがミソ。最終的には1万を越す組み合わせがあるとか。

枠内にキチッと収める

まずは入門編

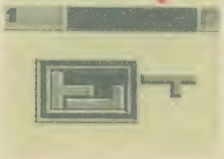
ステージは全部で42面ある。このうち初めの11ステージまでは入門編になっている。軽い肩(頭)ならしのつもりでチャレンジしてみよう…、と思ったらこれがけっこう難しい。7、8面あたりではかなり頭を使わされるぞ。ちなみにステージクリアごとに新しい形のブロックとパスワードが表示される。

ブロックが増えた!

ブロックを回転

ブロックを枠に収めるにはただハメていけばいいわけではない。回転や裏返したりするテクニックが必要だ。まず、回転は90度ずつ行うことができる。これは基本だ。次に裏返しだが、これは縦方向と横方向が可能だ。もちろん縦方向は左右が対称に、横方向は上下に対称になる。これらの技を使って知恵をしぼれ。

あと1個だが、このままでは…



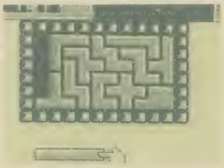
スタートボタンで裏返せばOK

やみつきポイント

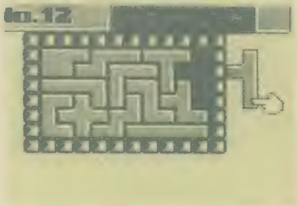
昔からあるパズルの基本中の基本とも言えるのがこのゲーム。それに加えて入門編では面をクリアすると新しいブロックが入手できるという、アイテムっぽさもある。これらの入手したブロックだけを使って入門編以降をクリアしていく。時間の表示こそあるが時間がかかっても関係ナシ。腰をすえてできるゲームだ。

いろいろな解答法

それぞれのステージの組み合わせ方は1通りではない。これはステージ1からすでに言えることだ。ちなみに最終面であるステージ42では16146通りもの組み合わせ方があるとか。だがその1つを見つけるのも難しい。



1度クリアして、も一度挑戦すると



前回とは違う解答になる場合も

このゲームの傾向

じっくりと1面1面を考えながらクリアしていくのでアクション性はない。思考力が勝負のゲーム。

人間に戻るために、敵を体当たりでやっつけろ!

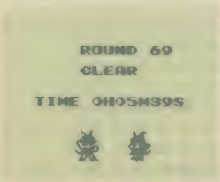
ピットマン

'90年6月2日発売
アスク講談社　1人用
2980円(税込)

体当たりでやっつけろ

魔物に猫の姿にされてしまったピットマンとピットガールを操り、岩を押したり土を掘ったりして進路を作り、体当たりで敵をやっつける。画面上の敵を全て倒せばクリアだ。ジャンプなどができないので、常に進路を確保しておくことが基本となる。普通は1人のキャラでプレイするが、2人のキャラを交代させながらプレイするラウンドもある。全100ラウンド。

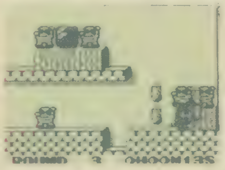
ドーンと体当たりで敵はすっとぶ



クリアすると経過時間が表示されるぞ

進路を作る

ピットマンとピットガールはジャンプができない。穴に落ちたら出られなくなってしまうので、岩を動かして穴を埋めなくてはいけない。岩は1度に1個ずつしか動かせないぞ。ハシゴに登っている状態でも、岩を動かすことができる。また、土の部分を掘って進路を作ることもできるが、上に乗っている岩や敵は下に落ちるので注意が必要。



土の部分は掘ることができるのだ

岩を穴に落として、進路を作る

敵の上にも乗れる、これが重要なポイントになる

2人で協力

通常は男の子か女の子のどちらか1人でクリアしていくが、ラウンドによって2人を交代させながら動かす場合がある。キャラの上に岩を置いたり、自分が乗ることもできるので、これを利用してクリアしていこう。

2人のキャラを交代で動かしてクリアしていく

敵と同じく上に乗れる、クリアするのに必要な技だ

やみつきポイント

ブロックを並べたりという無機質なものではなく、人間に戻るために敵を倒すという目的がある。(最終面クリアでエンディング)各ラウンドの要素に変化は少ないが、キャラクタの動きも可愛く、あきさせない。

ピットガールの動きがカワイイ

このゲームの傾向

ゲーム内容そのものにアクション性は少ない。思考性が高く、面クリアによって難易度が高まる。

©ASK KODANSHA

SPECIAL COLUMN

ゲームセンターのパズルゲーム

業務用『テトリス』の大ヒットは、業務用におけるパズルゲームの可能性を広げただけでなく、サラリーマンや、OLといった、今までにゲームセンターに行かなかった人々を呼び込んだという意味でも、その意義は非常に大きい。2匹めのどじょうを狙って、『テトリス』以降に登場した業務用のパズルゲームを、簡単に紹介しよう。

テトリス

◎難易度の設定がヒットの秘密!?

『テトリス』のルールは、落ちてくるブロックを、回転させて組合わせ、横にそろえると、1列消える、といえる。そのルールをもとに、アレンジしたのが、セガの『フラッシュポイント』と『ブロックシード』であり、上から見て3Dにしたのが『ブロックアウト』である。

ブロックアウト

◎上から見た立体版『テトリス』

クラックス

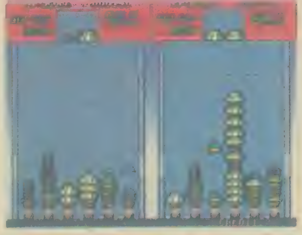
◎同じ色を縦か横か斜めに並べる

コラムス

◎色の順番を入れ換えて並べる

ハットリス

ビデオシステム



◎同種類の帽子を5個積んで消す

また回転させるという要素をとって、そろえる条件に色や形等を加えたのが、『クラックス』や『コラムス』、『ハットリス』である。弾を撃って四角くし、ブロックを消すのが『クォース』である。それぞれに特徴、おもしろさはあるが、『テトリス』の影響は否めない。

キューブリック

◎パネルを入れ換えて球を導く

それ以外には、15パズルをリメイクしたような『キューブリック』がある。また『テトリス』以前の『上海』の流れをくむものに、続編の『上海II』や、『四川省』、タイトーの『フリップル』、『パズニック』がある。これらは同種類のモノを集める、そろえるといったルールが基本だ。

上海II

◎牌の置き方が6種類に増えた

四川省

◎外側に面した同種牌を取る

C Academy Soft-Elogs／Alexey Pazhithonov／Vim Gerasimv／SEGA・CALIFOLNIA DREAMS／TECHNOS JAPAN CORP.・ATARI／NAMCO LTD・SEGA・PARAGRAPH.／BPS／V-SYSTEM・KONAMI・SUN SOFT／ACTIVISION・IREM CORP.

特別企画

ファミマガ編集部外の人たちがファミコンパズルを斬る!

ファミコンパズルゲームレビュー

ルールがわかっても、おもしろいかどうかはわからない。だからゲームにくわしい人たち5人と、どちらかというとくわしくない女の子4人に、今回紹介したパズルゲームを遊んでもらって、感想を聞いてみた!

ゲーム業界人とゲームの素人計9人がレビュー

パズルゲームっていうと、地味な存在で、実際に遊んでみないとルールもわかりにくいし、おもしろさもわからないよね。だから今回は特別に、ファミマガ編集部外の人に、ファミコンパズルゲームを遊んでもらい、感想と、5段階の評価を書いてもらった。5に近い程おもしろく、1に近い程つまらない。遊んでもらったのは全部で9名。そのうち5名は、ゲームやパズルに詳しい人たちで、逆に残りの4名は、ゲームにはあまり詳しくない女の子たち。みんな真剣に遊んで評価してくれたぞ！

Q皆さん結構真剣に遊んで、真剣に評価してくれました

Reviewer

石原恒和

「テトリス100万点への道」作者。東京芸大講師。AVプロデューサー。

石井ぜんじ

業務用ゲーム雑誌「GAMEST」編集長。趣味はゲームとピアノ！

GOD鈴木

「GAMEST」ライター。ルービックキューブと「テトリス」の達人

梅沢一孔

パズル雑誌「パズラー」編集者。趣味は賭け事、好きなゲームは麻雀。

西脇正純

「パズラー」ゲーム作家。クイズが好きで、『ドラクエ』の大ファン！

上田祥子

OL。ファミコンが欲しいけどテレビが無い。趣味は映画、裁縫等。

森直子

OL。ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブを所有。旅行好き。

湊貴子

来年、短大受験予定の女子高生。英語が好き（得意ではない）。

野崎晶子

短大生。テニス、スキー等が趣味。好きなゲームは『ゴエモン2』!?

			ナイトムーブ	ハットリス
石原恒和		九州産業大学の講師でもあります。"モノポリー親方"と呼ばれています。	昔の「Qバート」を連想させるゲームで、とてもおもしろい。コントローラに対するナイトの動きが最初慣れないのでとまどいますが、奥が深いと思います。	業務用でもかなりやりましたが、考える部分があまりにも少ないかんじで、どこが、どうゲームになっているかわからない。なかなか終わらないのでいらつく。
石井ぜんじ		ファミコンはあまりやりませんが、業務用のゲームは、どの分野も好きです。	パズルゲームというより、アクションゲーム。単純だがわかりやすく、結構ハマル。奥の深さは今一つ。持続度が問題。でもおもしろかった。	帽子が2個同時に落ちてきて、いろいろなテクニックが使えるゲーム。でもなんとなく、やっていることが、今一つおもしろくない。
GOD鈴木		ルービックキューブを今でも1分以内に完成させることができます（笑）。	操作の難しさが初心者には難。なかなか日本人からは出てこないユニークなルールは買うけど、少し単調では？　2人同時プレイには他にない楽しさがある。	まさにポスト「テトリス」ですね。単純で思わず熱中する。ただプレイ上の自由度がちょっと少ないのでは？　多少の不便さがゲーム性にはなってますが。
パズラー編集部		「パズラー」編集部は、梅沢と西脇の2人1組で評価させてもらいます。	シンプルだけど複雑。桂馬飛びだけで、こんなにエキサイティングなゲームを作るなんて、さすが「テトリス」の作者。奥も深いし、スピード感もある。	『テトリス』と作者が同じとのことですが、『テトリス』と比べると緊張感に欠ける。ただアイテムが帽子という軟らかいものなので画面的にソフトである。
上田祥子		ゲームはトランプの大富豪や、「人生ゲーム」が好きです。	なんとなく気にいった。馬が上品（？）だし、ペースが私向き。でもだんだん速くなっちゃう。だからおもしろいのかな？	まあまあおもしろいと思う。絵はかわいいけれど、あまり自分の思いどおりにいかないところがイヤ！
森直子		ファミコンでは「アイスクライマー」や「忍者くん」が好き！	なんだかおもしろくない。変に複雑な動きのクセに、ナヨナヨした馬の飛び方が気にいらない。それにしても、画面が派手だ。	右上のNEXTの表示に気付かず、苦労した。なんだかあまりに静かな進行で、ちょっと退屈。家にあればやると思うけどね。
湊貴子		ゲームはよく知りませんが、シューティングゲームが好きかな。	今いちゲームを理解できなかった。けれども、おもしろいような気はする。画面の色彩がきれいだなぁ♡	誰でも楽しめるゲーム。単調なのにあまり飽きない。十字ボタンの下を押すと、帽子が下に落ちると知ったら、楽しくなった。
野崎晶子		友だちの家で遊んだんですが、「ゴエモン2」は好きです。	チェスのナイトの動きを知らないとできません。調子にのってくるとおもしろいのですが、すぐに混乱してしまいます。	『テトリス』と名前が似ていますが（作者が同じ人だそうですが）、ゲーム内容も似ていて、おもしろいですね。

パラメデス		クォース	
かなりおもしろかったので、ポイントが高いなと思いました。第1印象なので奥の深さはよくわかりませんが、遊びやすいと思います。対戦も熱くなれる！	5	業務用の移植版として、よくできているな、と思いました。	4
ルールはわりとわかりやすい。それなのにおもしろく、ゲームになっていると思う。しかし、それほど奥が深くない。よくあるパズルゲームってかんじ。	3	ゲームセンターでも人気があったコナミの『クォース』。でもパズル性より、アクション性が強くて、飽きが早い気がすると思う。	3
特定のルールに従って画面上のオブジェ（ブロック）を消していく。オーソドックスな、基本を押さえたパズルゲームですね。誰にでも楽しめるでしょう。	4	いわゆる"単純で奥が深い"ゲーム。ブロックを消していく爽快感が、よいのではないだろうか？　もちろん対戦プレイの楽しさも見逃せない。	4
パズル的に考えるというより、カンがモノをいう。場面展開や状況展開はスピーディでおもしろく、熱くなる。シューティングの上手な人にはいいかも？	4	これもシューティング好きの人向き。パズルっぽいのは複合ワザのところ。これでボーナスを稼ぐかわけだが、スピードが速くなる程難しくなる。	4
インベーダーゲーム（古いですね～）みたいで、おもしろいと思いました。	4	こういった反射神経を使うものは、私は苦手です。	3
『テトリス』に似てると思う。色がきれいだし、単純なルール。だけどわりと頭を使うなあー！なかなか止められないゲームだ。	4	ルールは簡単、すぐに内容が理解できるけど、単純すぎて途中で飽きる。『テトリス』（特にゲームボーイの）の方が好き。	3
どんな役を作るか考えているとブロックが押し寄せて終わってしまう。そうならないように消すのが夢中にさせる理由かな？	5	このゲームは手の動きが鈍い人には向かないと思う。多く弾を撃ってしまったりして、鈍い私にはなかなか難しいものがある。	4
おもしろいのですが、あっという間に、1ステージが終わってしまい、なんとなく物足りない気がしました。	4	おもしろくて手に力が入ってしまいました。でも画面がちょっとさみしい。他に何かでてきてもいいような気がする。	4

特別寄稿

パズルゲームが流行っているわけじゃない

石原恒和

『テトリス』とゲームボーイのあまりにも見事な出会いが、現在の異常なブームを産み出したのは間違いないのでしょうが、どうも最近開発されたゲームを見ていると勘違いが多いんじゃないかなあ、と思ってしまいます。みんな（プレイヤー）はゲームボーイで、先祖がえりしたようなゲームを遊びたいと思っているわけじゃないと思うんです（なかには懐かしいと感じて嬉しがる人もいるんでしょうが)。要するにパズルゲームが流行っているわけじゃないんだ、ということと、『テトリス』はパズルゲームじゃない、ということが言いたいわけです。『テトリス』は、あれは、どう考えてもアクションゲームです。ただ普通のアクションゲームとは違った、"ちょっと知的な感じがする（これも感じがするだけで、知的なわけじゃない）のめり込み方"をA．パジトノフ氏が発明したんだと思います。この発明が凄かったわけで、これは「スペースインベーダー」の発明と同じくらい凄かったと僕は思います。

だからマネすべきなのは、その"ちょっと知的な感じがするのめり込み方"を発明する"姿勢"なのではないでしょうか。

	キャテラック	落っことしパズル とんじゃん!?	香港
石原恒和	(3) 発想のよいゲームだと思うのに、グラフィックがさびしい。52枚のカードをすべて使わなければならないのか。まだ入口で、ここから先にいってほしかった。	(3) 面クリアタイプなのか、得点追求タイプか、遊んでいてよくわからない。目的を絞ってほしい。無理にゲームにしてる感じが、とてもする。	(4) 対戦モードがあるといいのに。シンプルさがとてもいいけど、やさしすぎる面はいらない。でも可能性を感じました。もっと練ればおもしろくなると思う。
石井ぜんじ	(3) それなりにゲームになっているけど、どうも今一つって感じ。ポーカーの役をそろえるとかいうタイプのゲームは、そんなに好きではない。	(3) 『倉庫番』に似ている。いろいろルールがついて、それなりにゲームになっていると思う。でも余計なものが多い気がする。これなら『倉庫番』の方がよい。	(4) 『上海』タイプのパズルゲームで、誰にでもわかりやすく、じっくりと楽しめるゲームだと、私は思う。買ってもソンはないんじゃないかな。
GOD鈴木	(4) 制限時間内に思考すべきことが比較的に多いゲーム。慣れないと初めは少し難しいかも。その反面、慣れてきてからの奥の深さが期待できるゲームでは?	(3) とっつきはよい。でもこの手のパズルゲームは、1度解いてしまうと、2度と遊ぶ気がおきないのではないだろうか?	(4) 数手先を読んでいく、思考性の強いパズルゲーム。コンストラクションモードも楽しい。でも牌の配置が毎回同じである以上、1度解いてしまうとね……。
パズラー編集部	(3) 3枚そろった段階で消えてしまったりして、実際のポーカーと比べると、不便この上ない。逆転の大役を作っているのに、コンピュータはわかってくれない。	(4) よくもここまで意地悪く配置できるものですね。イライラしながらもハマッてしまう。しかし最後に思い切り牌を穴に叩き込むのはスーーーッとしますね!	(4) 消していく牌の順序を先読みできるかがカギ。時間制限をくする程、瞬時の判断力が要求され、より素早い反射神経が必要なゲームとなる。
上田祥子	(3) 一度に長時間はできないけど、トランプと同じで長く楽しめそう。ファミコンを持っていたら買っちゃうかもしれないな。	(2) ブタはかわいいけど、なんだかスカッとしないなあ……。つまり私はとても下手だったのだ! コツがありそうなんだけどね。	(3) 最初は、おもしろかったんだけれど、すぐに飽きちゃいそうな気もする。
森 直子	(3) ポーカーを知らない私はただひたすらマークを合わせるくらいしかできない。でものんびりと遊ぶにはいいんじゃないかな?	(4) きっと複雑なルールがあるんだろうけど、スラスラと16面まで進んだ。ちょっと動きがスローで、ボーッとやってしまった。	(4) 初挑戦ですぐに1面クリアでき、"恭喜"の画面を見れたのでちょっと嬉しい! 法則性はあるのだろうか?
湊 貴子	(3) 数字がちょっと読みにくい。カードを並べるだけなので、すぐに飽きてしまいそう。そんな気がします。	(3) ぶたさんがかわいい。足音がすればいいのに、と思った。あんまりおもしろいとは感じなかったのは、なんでなのかな?	(2) これはちょっと単調なので、飽きてしまいました。
野崎晶子	(3) 数字並べみたいで、思ってたよりも楽しいが、画面がちょっと見づらい。3と8や、2と7等が間違いやすい。	(4) わりと簡単なルールで、おもしろいと思うけど、ゲームに慣れている人だと、ちょっと飽きてしまうかも? と思う。	(3) 結構おもしろくて、知らないうちにモクモクとやってしまっているという、ちょっとコワイゲームです。

ピーパータイム	アークティック
2 自分の操作するタイルがどこにいくのかよくわからない。またゴールをめざすキャラクタを見失いがちなので、わけがわからなくなってしまいました。	3 すごくおもしろいはずのゲームなのに、どうしてあんなに難しくする必要があるのだろう。もったいない。最初はもっと簡単な面からにしてほしかった。
3 『ガッタンゴットン』に似たタイプのゲームで、これもまた昔からある有名なパズルゲームを少し変えて出しましたという感じ。あまりアレンジがよくない。	5 とても奥が深い。初めのうちは要領がわからないので、難しく感じる。わかってしまえばこっちのもの。忍耐力がいるので、短気な人には無理でしょう。
3 キャラクタの可愛らしさ等は、買うけれども、これも1度解いてしまうと……？　のゲームでは？　それでも遊び方がいろいろありそうなのは、評価できる。	5 非常に先を読む思考力が要求される。じっくりとおちついて、摩擦係数ゼロのちょっと不思議な世界を楽しみながらプレイする、大人向きのパズルゲーム。
3 移動迷路の一種。タイルを短時間に入れ換えて、主人公をゴールに導くんだけど、主人公の動きがランダムで、また結構速いので、戸惑ってしまいます。	2 難しい。長いことやって慣れていけば、コツをつかめると思うんだけど、とにかくボールの動きが速くて、不規則でついていけません。
2 単純そうに思えるのに、うまくいかないから、イライラしちゃうよん！	4 じっくりやって、手玉に取れるようにうまくなりたい!!　と意欲をわかせる。
4 鈍い私にはどーも上手にできない。主人公のピョコピョコ歩く姿がかわいらしく、けなげで、なんともいえない。	2 こんな難解なものは体験したことがない。ムカツイテ再びやりたくなるが、こんなのが出来る人間に、私はなりたくない。
3 キャラクタは、好きなのだけれど、わかりにくかった。	1 眼がちかちかするし、なかなか思う通りにボールが入ってくれないので、あまり好きじゃない。上手な人はおもしろいのかも？
2 今一つ私には、ゲームのルールが理解できず、難しそうな気がしてきてたら、つまらなく思えてきてしまいました。	2 難しい！　というか、全然ちんぷんかんぷんで、私にはさっぱりわかりませんでした。

特別寄稿

パズルゲームの業務用・家庭用の違い

石井ぜんじ

業務用と家庭用のパズルゲームの違いは、まずなんといっても、プレイ時間の違いです。

業務用のゲームは100円1プレイで、長い間遊ばれるとゲームセンターが困ってしまいます。そこで制限時間を設けてます。例えば『上海』、『四川省』、『迷宮島』などがそうです。

また、制限時間をつけるのではなく、気を抜くとすぐに終わってしまうタイプもあります。『テトリス』がその代表で、次々とブロックが降ってきます。

個人的には、『テトリス』のようなタイプのゲームが業務用には向いていると思います。時間制限という得体のしれないバケモノに追われるより、速いブロックに苦しんだ方が納得できますから。良くも悪くも業務用は緊張感を要求されます。

その点、家庭用は時間をかけてゆっくり解くタイプのゲームが似合っています。アクション性を全く省いた純粋思考型ゲームは、業務用では無理でしょう。

しかし、パズルゲームはゲームの原点で、あらゆる層の人に訴えるパワーを持っています。アイデア1つあれば、業務用、家庭用を問わず、大ヒットさせることのできる可能性を持った分野であるといえるでしょう。

	フリップル	モアイくん	迷宮島
石原恒和	**4** このくらいの出来ばえなら、買っても損はしないな、という印象です。とっても美しいグラフィックで、移植もうまいな、と思いました。	**3** ごくフツーに遊べます。	**3** これは別に、パズルゲームではないと思いますが、十分に遊べる楽しいゲームです。昔あった『BOMBZAL』というゲームによく似てます。
石井ぜんじ	**2** わかりやすいのだが、今一つ単純。なかなかうまくならない。見ためはいいけれど、あまり私の好みではない。	**4** 今までにあった、パズルゲームっぽい。例えば『ロードランナー』とか。新しさはないけれど最初の方がやさしく、親切で楽しく遊べる。ソツのない出来。	**3** 個人的にはゲームセンターでやりこんだ、とても好きなゲーム。前半はアクション的にきつく、後半はパズル的にきつい。ルールが多少複雑だが、結構遊べる。
GOD鈴木	**2** ブロックの配置の変化が激しく、数手先を読むことが難しい。そのため、一手先だけを考えたプレイになってしまい、これといった攻略法がたてにくいのが難。	**5** かなりアクション性の強い、パズルゲーム。わりかしファミコンの本道を突っ走っているって感じがする。文句なく楽しむことができるゾ!!	**4** 業務用やファミコンで『ロードランナー』シリーズを出していたアイレムの作品。アクションパズルですが、かなり頭を使いますね。
パズラー編集部	**3** パズル初心者にも、比較的に簡単にできて、この中では手頃なゲームといったところ。いかにして同じブロックを1度に多く消すかがカギですね。	**4** どうせ私は手先が不器用です。石もうまく動かせないし、思ったようにジャンプもできない。パズル自体は難しくないのに、指が追いつかない。クヤシィ!	**3** パズル的には、それほど複雑ではないと思うので、慣れることが上達への早道だと思います。でも、画面がちょっと見にくい気がします。
上田祥子	**5** キャラクタが、とってもかわいい♡ 雨の降っている日に、お家でゆっくりとやってみたいなぁ、なんて思わせてくれます。	**3** このゲームだったら、もう少しストーリー性のあるゲームにした方が、私にはおもしろいかなぁ、なんて思います。	**3** 動きのある楽しい画面だけど、私には全然できませんでした。反射神経が必要なタイプみたいです。おもしろそうなのにね。
森直子	**4** かわいいっ! ルールも簡単。でも先の先を考えないと、ミスになってしまう。難しい。でもこれはなかなかいいと思うヨ!	**4** 『スーパーマリオ』が苦手な私は、こーゆーゲームは下手っぴです。それにしても、このキャラクタたちはトロイよっ!!	**3** 思う方向に彼が動いてくれない。1面終わることにつないでいる部分が長い。パッパッと切り替わってくれた方がいいのに!!
湊貴子	**2** どこのブロックに当たるかを矢印で教えてくれるのは、親切すぎる。どこに当たるかわかんない方がおもしろくなると思う。	**5** これは、思わず何回もやりたくなってしまう。モアイくんが失敗すると、自殺しなければならないのがいいよね!	**5** キャラがかわいいので、女の子向きかな。簡単なようで、なかなか目的地にたどりつけない。敵がもう少し出てもいいのにね。
野崎晶子	**5** 単純な動作ですが、速く動かさなければならないし、間違いをしないようにしなければならないので、おもしろかったです。	**5** 違う面に進んでも、わかりやすいので、あんまりゲームをしない人にも楽しめます。ゲーム好きの人にもいいんじゃないかな。	**5** わかりやすいので、結構おもしろく、私は楽しめました。

バルダーダッシュ

パソコン版も遊びましたが、ファミコン版はもっと狭いフィールドでいいんじゃない？　あんなに広い必要があるのかな。小さくても十分におもしろいのに。

有名なパソコンゲームを、わりと忠実に移植していると思う。パズルゲームとしては、標準の出来だと思う。でも私だったら買わない。

パズルよりも、かなりアクションの要素が強いゲーム。往年のゲームのリメイクで、ちょっとレトロな感じがするけど、今見ると逆に新鮮だったりする。

岩石落としの不意打ちにびっくり!!　思わず頭をかがめてしまう迫力。基本的なテクニックさえ覚えてしまえば……！　と思うのは負け惜しみかしら？

主人公が結構かわいいし、単純なのに、結構夢中になっちゃいます。

頭に岩が当たって痛そう!!　いろいろ考えても、結局は突き抜けて走るしかないんじゃなかろうか？　と思うのは私だけかな。

ダイヤを取るのに、時間と、落下する岩の両方を気にかけなければならないので、あせっちゃうけど、実は好きだったりする。

これもわかりやすい。普段ゲームをあまりしない私にも、それなりに楽しめました。おもしろいと思います。

ファミコンパズルゲームベスト1は？

結局レビューしてくれた人たちは、どのゲームが1番おもしろいと思ったのだろうか？　5段階に評価してもらった点数を合計して、平均点を出してみた。

順位	ゲーム名	総計	平均
1	パラメデス	33	4.125
1	モアイくん	33	4.125
3	バルダーダッシュ	32	4.000
4	迷宮島	31	3.875
5	ナイトムーブ	30	3.750
5	香港	30	3.750
7	クォース	29	3.625
8	フリップル	27	3.375
9	ハットリス	26	3.250
9	キャデラック	26	3.250
11	とんじゃん	24	3.000
11	アークティック	24	3.000
13	ピーパータイム	22	2.750

また評価とは別に、おもしろかった、または好きなゲームを3本と、つまらなかった、または嫌いなゲームを1本を書いてもらったので、その集計もだしてみた。めだつのは『ナイトムーブ』。ベストゲームで1位なのに、評価では5位なのだ。女の子の評価が今イチなようだ。

●ベストゲーム

1　ナイトムーブ……5
2　パラメデス……4
3　モアイくん……3
4　アークティック、フリップル
　迷宮島、バルダーダッシュ……2
5　ハットリス、クォース、
　落っことしパズルとんじゃん!?、香港……1

●ワーストゲーム

1　アークティック……4
2　フリップル……2
3　ピーパータイム……1

特別寄稿

パズル革命がやってきた!!

梅沢一孔

パズルは謎です。謎は人を悩ませます。だから、謎とはあまりあわずにすませたい。

当然のことです。誰だって、進んで苦労したくはありません。

でも、山男はそこに山があるから登ります。遊び心にあふれる人は、そこに謎があるから、パズルに取り組むのです。

古代人がアルタミラの洞窟に残した壁画も一種の絵文字パズルかもしれません。人は古くからパズルに親しんできたんです。

今、パズルは大きく変わろうとしています。その原動力はファミコンに代表されるテレビ画面です。今まで紙の上でじっとしていたパズルが動きだしたのですから。まさに革命です。

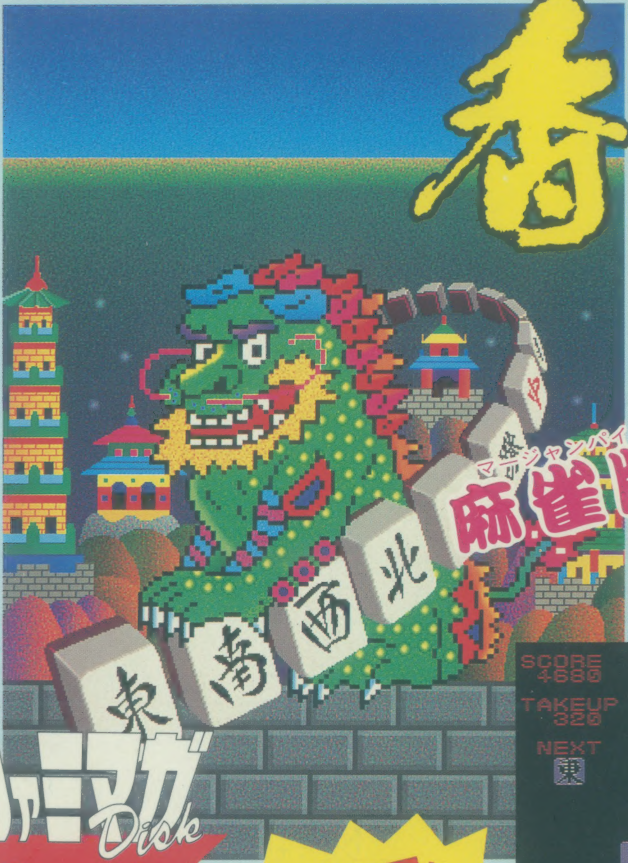
紙の上では約束事にすぎなかったアドベンチャーゲームの落とし穴や隠し通路が、ファミコンではまるで現実のように現れます。映画みたいに、新しいシーンの連続です。しかも、自分が主人公。音楽が気分をいっそう盛り上げてくれます。

『テトリス』はどんどん消えていくから楽しいんです。紙の上でやってもおもしろくない。

パズルは進化しています。ネクラの1人遊びではありません。脳を鍛えるスマートなゲームです。まずは1問、解いてみて!!

ファミリーコンピュータMagazine No.12特別付録①
平成2年6月22日発行(隔週金曜日発行)第6巻第12号(通巻105号)

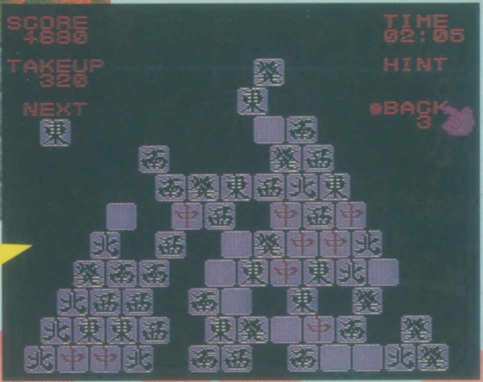
香港 HONG KONG ホンコン



超思考型麻雀牌使用遊戯

販売2980円(税別)

ディスクカード(片面)



ファミマガDisk 第1弾!

500円(税込)

HONG KONG

大好評書換中

徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL.03(433)6231

ファミリーコンピュータ・ファミコン は任天堂の商標です。

DISK SYSTEM ファミリーコンピュータ ディスクシステム